

VIDEO

## GAMES

Die  
Nr.1

PS

Durchgespielt!

## Final Fantasy 7

Spektakulärer Rollenspiel-  
Klassiker auf 3 CDs

PS

Syndicate Wars

Futuristische  
Agentenschlacht

PS

Vandal Hearts

Genialer  
Strategie-Hit

Erster Test der deutschen Version

International  
Superstar  
Soccer 64

Der Volltreffer für Nintendo 64

SONY  
•  
EGE  
•  
NINTENDO



---

scan: **IGDL**





# BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen.  
Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und ent-  
schwinde als Wolf in das Dunkel der Nacht.

## DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN

Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in  
faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen  
Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als  
100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich ver-  
flucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.



Videogames: 80%



PlayStation Magazin:  
Wertung 1.7 - Sehr gut



MAN!AC: 86%

CRYSTAL  
DYNAMICS

BMG Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Im Vertrieb von:

**BMG**  
INTERACTIVE



# Alles Neu macht der Mai

**D**aß die Video Games den Puls am Ohr der Zeit hat, ist für Euch und für uns ja nun wirklich nichts Neues. Immerhin findet Ihr in der Video Games jeden Monat aktuelle Tests, brandheiße News und pfiffige Tricks zu den neuesten Video-Spielen. So modern die Video Games auch inhaltlich anmutet, so altbacken erschien uns (und vielen Lesern) mittlerweile das Layout. Zu Bieder, zu Brav und vor allem zu altmodisch wirkte die Optik der Video Games. Grund genug – passend zum Frühling – die Video Games einer optischen Frischzellenkur zu unterziehen. Da brüteten die Redakteure über neuen Musterseiten, blätterten in Farbtabelle und fummelten in mühseliger Handarbeit neue Wertungskästen. Kurzum: Mit Feuereifer werkelte die Video-Games-Mannschaft unter wildem Getöse („Hier muß unbedingt noch ein Leuchtviolett hin.“, oder „Diese 95-Punktschrift wäre doch super für eine Dachzeile.“ und „Warum machen wir unsere Wertungsgesichter eigentlich nicht grün?“) ein optisch kuriozes, aber druck-

technisch leider völlig unbrauchbares Grafikkonzept zusammen. Nach wildem Gefecht mit der Verlagsleitung waren wir uns einig: Nur mit fachlich versierter Hilfe würde die Renovierung der Video Games klappen. Kurzerhand engagierten wir einen geschulten „Art Direktor“ (Friedemann Porscha) und eine Grafikdesignerin (Maren Hengst), die in kürzester Zeit die schmucksten Seiten bastelten. Schreibt uns doch bitte, wie Euch die runderneuerte Video Games gefällt. Zusätzlich haben wir in diesem Monat noch ein besonderes Schmankerl für Euch: Anlässlich des Nintendo 64-Startes in Deutschland gönnen wir Euch ein 32-Seiten starkes N64-Spezial. Quasi als „Heft im Heft“, findet Ihr dieses Spezial in der Mitte dieser Ausgabe.

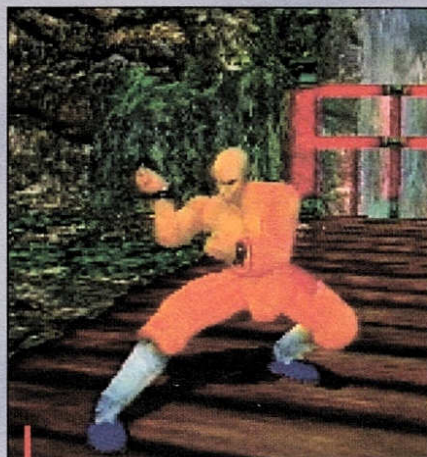
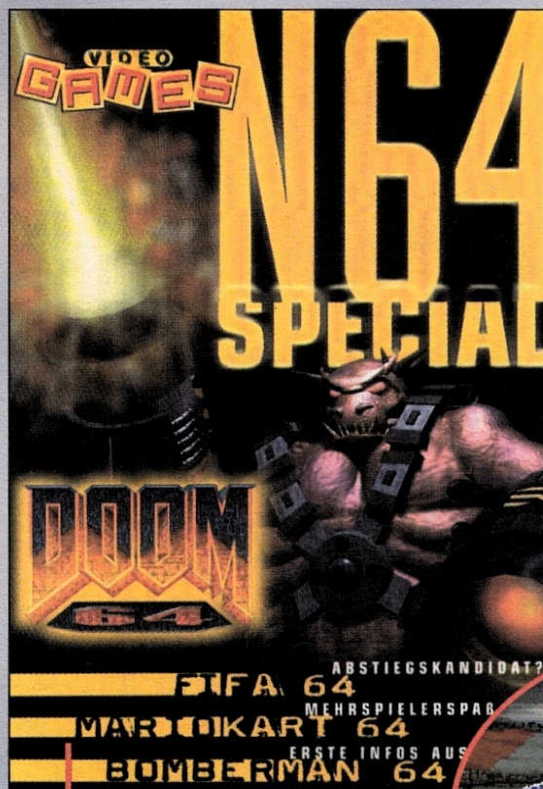
**Eure schicke Video Games**

**Nachher: Moderner, pfiffiger und frühlingshaft frisch präsentiert sich die neue Video Games. Ganz oben: Unser N64-Spezial im Heft**

**Vorher: Nochmal zum Vergleich. So sah ein Test in der letzten Ausgabe der Video Games aus.**







**20** Konamis erstes Spiel für die neue Cobra-Automaten-Hardware ist so neu, daß es bisher noch nicht einmal einen Namen hat



**14** Wolfgang war für Euch in Frankreich und hat die Entwickler von Infogrames heißem Rennspiel V-Rally besucht, einem Off-Road-Titel der Extraklasse

**55-86** 32-Seiten Nintendo 64 pur. Wir testen International Superstar Soccer 64, FIFA 64, bieten Euch ein exklusives Interview mit den Entwicklern von Mission Impossible und vieles mehr. Genaues zum Inhalt findet Ihr auf Seite 55.



**26** Auch Playstation-Besitzer dürfen sich über ein neues Konami-Fußball freuen. International Superstar Soccer Pro bietet jede Menge Kicker-Spaß



**46** Strategiespiele für PS gehören immer noch zu den Ausnahmen, wenn sie dann im Test so gut abschneiden wie Konamis Vandal Hearts, freut uns das um so mehr

**90** Knallharte Action oder gähnende Langeweile? Psygnosis' neuer neuer 3D-Shooter Tenka (PS) im Test

## NEWS

<b>News</b>	6
Das Neueste von PS, SAT und N64	
● <b>Final Fantasy 7</b>	8
PS: Das beste Rollenspiel aller Zeiten	
<b>V-Rally</b>	14
PS: Zu Besuch bei Infogrames	
<b>Tiger Shark</b>	18
PS: Schlacht im Pazifischen Ozean	
<b>Cobra</b>	20
Prügeln auf 64-Bit-Hardware	
<b>Wild Nines</b>	22
PS: Shynys heißes Jump'n Run	
<b>Wing Over</b>	24
PS: Virgins neuer Flugsimulator	
<b>Int. Superstar Soccer Pro</b>	26
PS: Fortsetzung des Kicker-Spektakels	
<b>Bushido Blade</b>	28
PS: Prügelspiel von Square Soft	
<b>Dynasty Warrior</b>	29
PS: Koeis 3D-Beat'em-Up-Debüt	
<b>Dracula X</b>	30
PS: 64-Bit-Legende für Next-Generation	
<b>Wing Commander IV</b>	31
PS: Mehr Filmsequenzen denn je	
<b>Broken Helix</b>	32
PS: Spannende 3D-Action	
● <b>Syndicate Wars</b>	34
PS: Release-Termin angekündigt	
<b>Wertungsliste</b>	40
Alle VG-Tests im Überblick	

## WETTBEWERB

**Das sind die Gewinner** 72  
Auflösung unseres großen Nintendo-Wettbewerbs

## RUBRIKEN

<b>So bewerten wir</b>	44
<b>Hitparaden</b>	45
<b>Inserenten</b>	111
<b>Impressum</b>	118
<b>Leserbriefe</b>	134







08

Wollt Ihr sehen, wie ein Japaner zwei Wochen lang ohne Schlaf zurechtkommt? Dann gebt ihm Final Fantasy 7 und sagt ihm, er soll es durchspielen. Genau dies hat Tet getan und weiß nun, wieso FF 7 das beste Rollenspiel überhaupt ist, und weshalb man am besten auf die deutsche Version wartet, die Sony uns für November verspricht.



29

Die Meisterstrategen von Koei wagen sich mit Dynasty Warriors für Playstation ins Prügelmetier

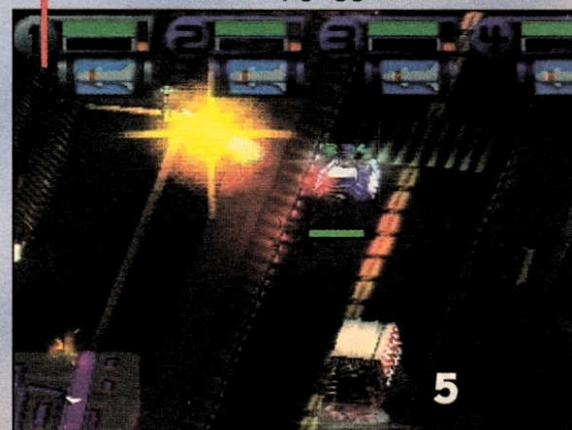


104

Mass Destruction ist ein passender Name für Segas Zerstörungssorgie

Auch bei Syndicate Wars (PS) wird gnadenlos Alles und Jeder dem Erdboden gleichgemacht. Nach vielen technischen Problemen hat uns Bullfrog endlich eine Preview-Version zur Verfügung gestellt.

34



## TIPS & TRICKS

Amok (SAT)	126	Sampras Extreme Tennis (PS)	131
Command & Conquer (SAT)	130	Solar Eclipse (SAT)	126
Dark Savior (SAT)	116	Soviet Strike (PS)	123
Excalibur (PS)	132	Soviet Strike (SAT)	130
Ghen War (SAT)	126	Sonic 3D Blast (SAT)	124
Hardcore 4x4 (PS + SAT)	124	Space Jam (PS)	127
Lost Vikings 2 (SAT)	132	Spider (PS)	130
Manx TT (SAT)	123	Ten Pin Alley (PS)	127
Mario 64 (N64)	127	Time Commando (PS)	132
Mechwarrior 2 (PS)	132	Turok (N64)	117
NHL Open Ice (PS)	126	Twisted Metal 2 (PS)	120
Perfect Striker (jap.) (N64)	125	Virtua Cop 2 (SAT)	124
Player Manager (PS)	130	Wayne Gretzkys 3D Hockey (N64)	128
Porsche Challenge (PS)	125	Winter Gold (SN)	124

## TEST

### SEGA SATURN

Blastchamber	111
Cyberbots: Fullmetal Madness	112
FIFA '97	103
Gekka Mugentan Torico	110
Manx TT: Superbike	102
Mass Destruction	104
Scorcher	108
Tunnel BI	112

### SONY PLAYSTATION

adidas Power Soccer '97	89
Battle Pinball	50

Excalibur 2555 A.D.	92
Hyper Final Match Tennis	98
King of Fighters '95	48
Little Big Adventure	100
Panzer General 2	52
Power Move Pro Wrestling	96
Speedster	94
Tenka	90
Vandal Hearts	46

### SUPER NINTENDO

Kirby's Fun Pak	114
-----------------	-----



Ab dieser Ausgabe  
präsentieren wir Euch  
alle kommenden Neuheiten  
zusammengefaßt auf diesen  
News Seiten

## Tamagotchi Japan



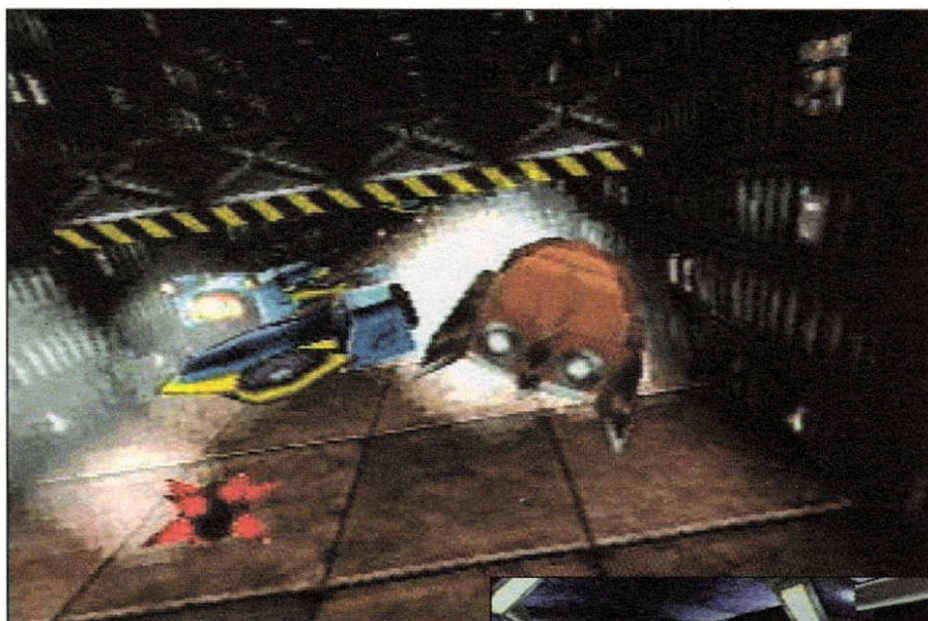
Virtuelle Haustiere am Schlüsselbund:  
Tamagotchi spielt man 24 Stunden am Tag

Japan ist ein Land der tausend Wunder. Manchmal ist es für einen Außenstehenden vollkommen unbegreiflich warum dort bestimmte Sachen möglich sind oder überhaupt zustande kommen. *Tamagotchi* ist das jüngste Beispiel eines Massenwahns, der zur Zeit das Land der aufgehenden Geishas heimsucht. Von den Außenmaßen her kaum größer als ein Schlüsselanhänger (5,3 x 4,2 cm) ist dieses Pocket-LCD-Game von Bandai der Knüller des Jahres (bereits erschienen im Nov. '96) schlechthin. Der Gründe dafür mögen wohl das einfache Spielprinzip und das niedliche Hardware-Design sein. Eure einzige Aufgabe besteht darin, einen *Tamagotchi*, ein Lebewesen aus dem fernen Cyberspace, zu züchten. Auf Knopfdruck müßt Ihr das niedliche kükenähnliche Geschöpf füttern, in den Schlaf wiegen und mit ihm spielen. Je nach dem wie gut oder schlecht Ihr ihn großgezogen habt, können sich später unterschiedliche Lebensformen daraus entwickeln, oder im schlimmsten Fall auch sterben. Im Mai/Juni sind weitere Modelle mit unterschiedlichem Outlook und ein Handy Telefon mit eingebautem *Tamagotchi* (!) geplant, ebenso eine PC- und Game-Boy-Umsetzung. Englische, französische und chinesische Versionen sollen weltweit im Sommer erscheinen.

## D-XHIRD SEGA

Noch im 2. Quartal dieses Jahres will Takara ein 3D-Polygon-Beat'em Up auf den Markt bringen, das offensichtlich als Nachfolger der *Toshinden*-Serie dienen soll. Auch diesmal sind die insgesamt 10 anwählbaren Kämpfer allesamt ausgestattet mit Waffen. Die Stages bestehen aus Polygonen, die sich der jeweiligen Kameraposition anpassen. Insgesamt wirkt die Grafik nun feinauflösender als bei den letzten *Toshinden*-Umsetzungen.

## Hard Boiled Playstation



Die in Konsolen-Kreisen noch relativ unbekannte französische Softwarefirma Cryo präsentiert ein 3D-Shoot'em Up für Playstation/Saturn. Äußerlich erinnert *Hard Boiled* stark an 3D-Rennspiele wie z.B. *Wipeout*, doch der Schwerpunkt liegt hier deutlich bei den Ballereinlagen. Eingebettet in eine zusammenhängende Handlung, flitzt Ihr in der Rolle des Androiden Nixon in einem Flugauto durch ein futuristisches Los Angeles und ballert Euch den Weg frei, auf der Suche nach Eurem Ex-Boß Willeford. Euch steht ein großes Waffenarsenal zur Verfügung, angefangen von einfachen Schußwaffen, die am Auto befestigt sind, bis hin zu ferngelenkten Raketen. Im Gegensatz zu *Wipeout* könnt Ihr während der Fahrt in verschiedene Richtungen schauen, wobei Euer Gefährt sich ebenso um die eige-



*Hard Boiled* ist eher ein Shoot'em Up als ein Rennspiel. Die Grafik ist sehr detailliert und fließt ohne störendes Ruckeln.

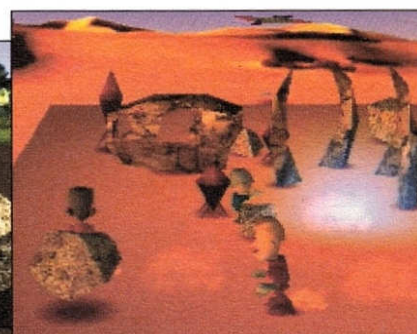
ne Achse drehen kann, um Feinde besser im Visier zu behalten. Es geht eben nicht darum wer als erster ankommt, sondern ob man überhaupt das „Rennen“ überlebt. Wenn eine Stage gemeistert ist, gibt es als Belohnung Zwischensequenzen zu bestaunen.

## Poi Poi Playstation



Statt Bomben werft Ihr Mitspieler oder Gegenstände

Konomis nächster Streich führt uns in die Welt der Puzzlespiele. *Poi Poi* ist eine Art *Bombberman* wobei Ihr statt Bomben direkt Eure Gegner oder herumliegende Gegenstände

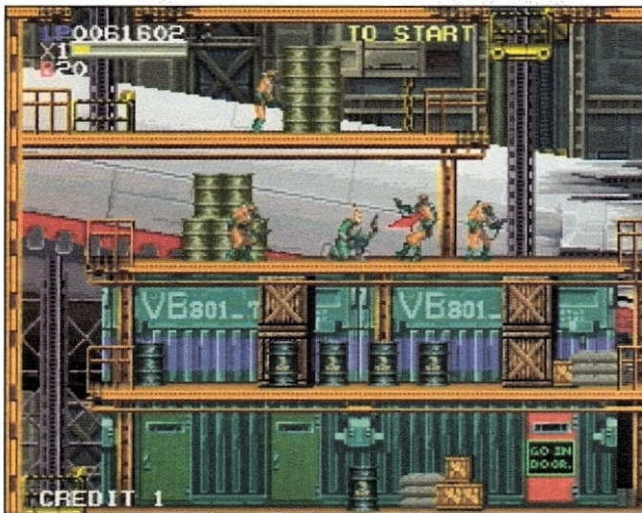


de werfen dürft. Jede Stage bietet strategische Leckerbissen wie NPC-Gegner oder geographische Tücken, die Ihr geschickt ausspielen müßt, um sie gegen Eure Kontrahenten einzusetzen. Bekanntlich

machen solche Spiele im Mehrspieler-Modus am meisten Spaß. So unterstützt *Poi Poi* auch einen 4P-Modus. Für *Bombberman*-geschädigte Naturen eine interessante Abwechslung.



## Elevator Action Returns SEGA



Nicht nur für Nostalgiker: *Elevator Action Returns* bietet rasante Action-Einlagen und Puzzle-Elemente. Vor allem im 2P-Modus wird echtes Teamwork gefordert.



**E**in Klassiker unter den Arcade-Spielen ist in Japan für den Saturn erschienen. Genau genommen ist *Elevator Action Returns* eine Umsetzung des im Jahre '95 erschienenen Nachfolge-Automaten. Als Mitglied eines Polizei-Sonderkommandos müßt Ihr Euch in scrollenden 2D-Stages gegen Terroristen und andere Gesetzlose behaupten. Das Besondere an diesen Stages sind die zahlreichen Aufzüge, Ihr zum Erreichen einer höher bzw. tiefer gelegenen Ebene benutzen müßt. Habt Ihr zu Beginn im Menü eine der drei verfügbaren Charaktere ausge-

wählt, bekommt Ihr eine Schußwaffe in die Hand gedrückt, und die Ballerei kann beginnen. Unterwegs gibt es jede Menge Items und Extras. Ist ein Gegner in unmittelbarer Nähe, schalten die Gesetzeshüter automatisch auf Nahkampf um und prügeln nach Herzenslust um sich. Wenn Ihr einen Kumpel zur Hand habt, dürft Ihr Euch auch zu zweit in das Kunterbunt stürzen. Am Ende jeder Mission dürft Ihr die Score-Punkte zählen und Euch an den, zur Abwechslung mal „nicht“-gerenderten und „nicht“-animierten, Zwischensequenzen laben.

## Castlevania 64 Nintendo

**I**n letzter Sekunde erreichte uns die Meldung von einer Nintendo-64-Version des Jump'n Run-Klassikers *Castlevania X*. Dies wurde auf der diesjährigen Tokyo Game Show der Fachpresse hinter verschlossenen Türen mitgeteilt. Anhand eines Videos wurden einige 3D-Sequenzen aus dem Spiel gezeigt. Soweit man das jetzt schon beurteilen kann, ist die Grafik ziemlich rasant und erinnert stellenweise an *Zelda 64* (!). Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

## Square Japan

**S**quares gab Pläne für zukünftige Playstation-Spiele bekannt. Neben *Front Mission 3*, das sie bereits auf der Tokyo Game Show bekanntgaben, wurde ein zweiter Playstation-Titel angekündigt. *Final Fantasy VIII* soll sich bereits in Entwicklung befinden. Ferner wird beraten, für welche Konsolen-Plattform *Final Fantasy IX* realisiert werden soll. Zudem entsteht in Honolulu eine weitere Außenstelle, speziell für Computergrafik-Produktionen.

## Tekken 3 Playstation

**N**amco Japan gab offiziell bekannt, daß es definitiv eine Playstation-Umsetzung des Automaten-Beat'em Ups *Tekken 3* geben wird. Über Zeitpunkt, geplante Features oder das Gameplay konnte der Pressesprecher jedoch noch keine Angaben machen. Ferner ließ er durchsickern, daß in Zusammenarbeit mit einer japanischen Computergrafik-Firma ein abendfüllender Anime-Film in Vorbereitung ist. Als Vorlage dafür sollen die Spiele *Tekken* und *Soul Blade* dienen.

## Real Bout-Fatal Fury Special Neo Geo CD



Mit Ausnahme der Stages bleibt alles beim alten. Die Charaktere stammen allesamt aus früheren *Fatal Fury*-Folgen.

**S**NK führt ihre altbewährte *Fatal Fury*-Serie fort. In *Real Bout - Fatal Fury Special* treten somit wieder altbekannte Gesichter darunter auch die meisten Bößgegner wie z.B. Wolfgang Krauser oder Billy Kane aus vorangegangenen Versionen, gegeneinander an. Das Spiel basiert nach wie vor auf 2D-Grafik und bietet einige neue Stages und Special Moves. Muster: MARO (0711/9561139)





# FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII



Barret, seines Zeichens Anführer der Resistance-Gruppe „Avalance“, trägt ein MG im Arm.

**Square hat Anfang diesen Jahres das Rollenspiel-Genre wieder um einen weiteren Titel bereichert. Das unglaubliche daran: Es ist auch eine deutsche Version geplant.**



Das wovon wir immer geträumt haben: 3D-Kampfsequenzen in Echtzeit berechnet.

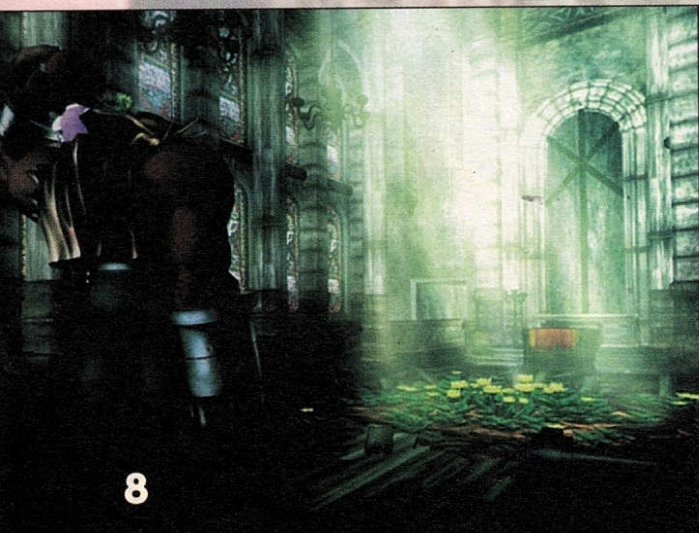
Im Dezember 1986 veröffentlichte eine damals noch unbekannte japanische Softwarefirma ein Rollenspiel, das sich im Laufe der Jahre zu einem der bestverkauften Spielertitel in der Videospiegelgeschichte entwickeln sollte. Mittlerweile wurden in Japan insgesamt 12 Folgen (darunter eine, speziell für die USA umprogrammierte Sonderversion) dieser Mega-Serie auf drei unterschiedlichen Konsolenplattformen (NES, Super Nintendo und Game Boy) veröffentlicht. Die neueste Folge – anfanglich geplant fürs Nintendo 64 – kam mit einiger Verspätung als Playstation-Titel am 31. Januar dieses Jahres in Japan auf den Markt. Der anhaltende Erfolg dieser Serie wurde bereits in der ersten Verkaufswoche bestätigt, als sämtliche zwei Millionen Exemplare aus der ersten Pressung an den Mann gebracht werden konnten. Die Rede ist von **Final Fantasy VII** – dem wahrscheinlich besten Rollenspiel aller Zeiten. Die vorliegende japanische Version wird komplett auf 3 CDs ausgeliefert, jede davon vollgepackt mit reinen Spieldaten. Für ein Spiel dieses Umfangs wird verhältnismäßig wenig Zeit damit



Im späteren Spielverlauf sind Zaubersprüche unverzichtbar. Dazu müssen die Helden die Materia Orbs tragen.

Echtzeit-Kampfbildschirm oder einer selbstlaufenden Zwischensequenz, in ein polygones 3D-Umfeld verfrachtet. Wichtige Schlüsselszenen hingegen werden als gerenderte Videosequenzen präsentiert.

Der Hauptheld dieser Geschichte ist „Cloud Strife“ (die Namen aller Charaktere könnt Ihr Euch bei Bedarf übrigens selbst ausdenken), ein Ex-Elitesoldat des allmächtigen und unterdrückerischen Shinra-Konzerns. Zusammen mit seiner Jugendfreundin „Tifa Lockhart“ und dem Anführer der Resistance-Gruppe Avalance, „Barrett Wallace“, stellt er sich (anfangs lediglich als angeheuerter Söldner) gegen seine ehemaligen Brotgeber und unternimmt Sabotage-Akte an Makouro-Reaktoren, eine Art Atomreaktor, der der Bevölkerung Wohlstand, aber auch viel Leid beschert. Im Verlauf der Handlung schließen sich weitere Individuen Eurer dreiköpfigen Truppe an. Die geheimnisvolle Blumenverkäuferin „Aerith Gainsbourg“, der Beast-Warrior „Red XIII“, der Ex-Astronaut „Cid Highwind“, und schließlich der ferngesteuerte Katzen-Roboter „Cait Sith“ mit seinem Gefährten, einem mechanischen Riesen-Moogle. Zwar agieren die restlichen Charaktere stets zusammen in Eurer Gruppe, doch es können immer nur drei Helden in Aktion treten. Die Übrigen verbleiben im Hintergrund und schauen quasi nur zu, wobei sie jedoch ebenfalls Erfahrungspunkte erhalten, wenn ein Kampf gewonnen wird. Falls Ihr Trup-





Bei wichtigen Entscheidungen wird jedes Truppenmitglied mit einbezogen

Die Summon Materias beschwören Geister, Feen und Monster

penmitglieder auswechseln wollt, müßt Ihr traditionsgemäß entweder eine der Save-Points aufsuchen, oder Euch bereits auf der freien World Map befinden und die Option „PHS“ anwählen. An manchen Stellen des Spiels werden Charaktere vom Computer zwangsweise in die Hauptgruppe eingesetzt, wenn die Handlung dies verlangt. Sogar unser Held Cloud stellt keine Ausnahme dar und muß an einer bestimmten Stelle für eine zeitlang der Truppe fernbleiben. Aus diesem Grund solltet Ihr Euch zumindest mit den Moves aller Kämpfer vertraut machen, damit Ihr später gedanklich nicht im virtuellen Regenwald steht. Wie einige von Euch schon vermutet haben dürft, existieren im gesamten Spiel unzählige Unique-Items (meistens rote Materia Orbs), die nur per Zufall, wenn überhaupt, gefunden werden können. Auch zwei der insgesamt neun Standard-Hauptcharaktere sind nur mit viel Mühe aufzuspüren. Ersterer ist „Vincent Valentine“, der Möchtegern-Vampir und Pistolenschütze. Auf ihn trifft Ihr nur dann, wenn Ihr an einer gewissen Stelle des Spiels einen Tresor per Zahlenkombination knackt. Die andere Charaktere ist ein Ninja-Mädchen, das auf den Namen „Yuffie Kisaragi“ hört und sich vornehmlich in Wäldern herumtreibt. Die Begegnung mit ihr wird per Zufallsgenerator gesteuert, so daß eine wirklich gezielte Suche nicht möglich ist. Obwohl



Eines steht fest: *Final Fantasy VII* ist ein Meilenstein in der Geschichte der Videospiele.

man das Spiel auch ohne die beiden Charaktere durchspielen kann, sollte man sich doch die Mühe machen, nach ihnen zu suchen. Wer weiß, vielleicht stoßt Ihr ja bei der Gelegenheit unerwartet auf weitere Mitstreiter... Das Abenteuer beginnt in der Hauptstadt Midgal, wo sich auch der Hauptsitz des Shinra-Konzerns befindet. Innerhalb der Stadt werdet Ihr mehr mit Rätseln als mit Kämpfen konfrontiert, wobei japanischkenntnisse sicherlich nicht von Nachteil sein werden. Nachdem Ihr Midgal verlassen habt, betretet Ihr die World Map und das eigentliche Spiel kann nun endlich beginnen. Ihr bewegt Euch grundsätzlich zu Fuß auf dem Kontinent, wobei die Ansicht zwischen isometrischer und dreidimensionaler Perspektive umgeschaltet werden kann. Später dürft Ihr auf Fahrzeuge wie Chocobos, Amphibienautos, Flugzeuge, U-Boote und natürlich auf die **Final Fantasy**-typischen Flugschiffe umsteigen um an Orte zu gelangen, die mit Menschenkraft nicht zu



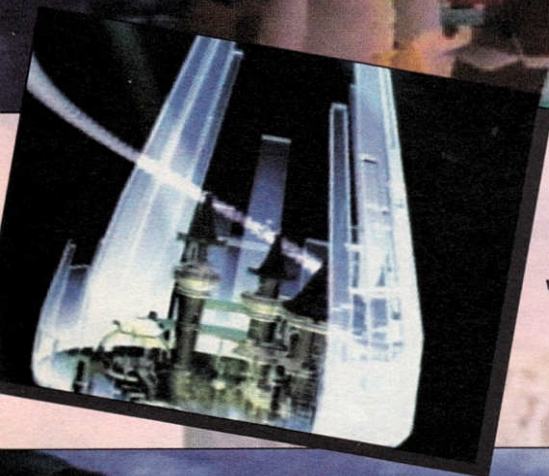
**Der Limit Break (Move):**  
Wenn Vincent richtig böse ist, verwandelt er sich u.a. in einen Werwolf.

erreichen sind. Eine der Hauptattraktionen im Spiel sind die unzähligen Kämpfe mit Monstern. Da die Gegner zunächst auf dem Bildschirm unsichtbar bleiben, müßt Ihr Euch zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf eine Begegnung vorbereiten sein. Es spielt dabei keine Rolle, ob Ihr Euch gerade auf der World Map oder in einer abgeschlossenen Stage befindet. Außer in Städten (manchmal selbst dort) kann es jederzeit zum Schlagabtausch kommen. Dabei schaltet sich ein





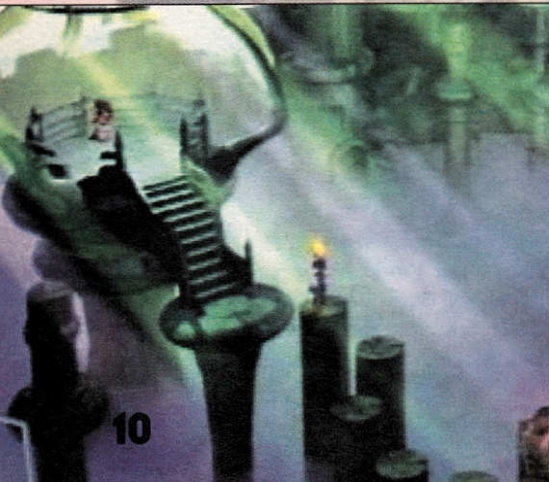
In Städten und Dörfern herrscht stets reger Betrieb. Hier kauft Ihr ein und holt Infos ein.



Die Grafik haut sogar einen Rollenspielhasser wie Ralph Karel vom Hocker!



Auch die in Echtzeit berechneten Polygone können einem nur ins Staunen versetzen



dreidimensionaler Kampfbildschirm ein, in dem sich die drei Haupthelden den Feinden gegenüberstehen. Jede Charaktere besitzt je zwei Energiebalken, die zum einen die Zeit bis zum Ausführen eines normalen Befehls („Time“), zum anderen den Grad der Erregung („Limit“) anzeigt. Letzterer füllt sich nach und nach auf, wenn der betreffende Kämpfer Schläge von Gegnern einsteckt. Wenn dieser Balken vollkommen aufgefüllt ist, erscheint im Befehlsmenü neben „Attack“, „Magic“ und „Item“ ein weiterer Befehl mit der Bezeichnung „Limit“, der es dem jeweiligen Charakter erlaubt, sogenannten „Limit Moves“ auszuführen, vergleichbar einem Super Special Move bei einem Beat'em Up. Einige von Euch mögen diese Art von unvorhersehbaren „Kampfhandlungen aus heiterem Himmel“ verabscheuen, da sie zugegebenermaßen zeitaufwendig und vor allem nervenaufreibend sind. Doch **Final Fantasy VII** ist nun eben mal ein traditionelles Ja-

pano-Rollenspiel, das grundsätzlich auf diesem Spielsystem aufbaut. Als ein noch größeres Problem für Import-Zocker hingegen werden sich die unzähligen Rätsel und Multi-Choice-Dialoge im Spiel herausstellen. Ohne grundlegende Japanischkenntnisse, beanspruchen die genannten Elemente unverhältnismäßig viel Zeit und Geduld (die Rätsel sind ja auch für einen richtigen Japaner nicht ganz einfach zu lösen). Wenn man von diesen Tatsachen einmal absieht, benötigt man zum Durchspielen von **Final Fantasy VII** im Durchschnitt ca. 60 bis 70 Stunden, vorausgesetzt, man überspringt nicht gezielt etliche Stellen im Spiel. Im letzteren Fall dürfte sich die gesamte Spieldauer auf etwa die Hälfte reduzieren, macht jedoch auch nur halb soviel Spaß. Vor ein Problem ganz anderer Natur wird der Spieler gestellt, der keine original japanische oder auch keine umgebaute Playstation besitzt. Denn der „Sawp“-Trick funktioniert nur bedingt (in den meisten Fällen überhaupt nicht!), wenn ein Wechsel der CD ansteht. Wer sich für den Kauf einer Japan-Version entscheidet, sollte dies unbedingt im Hinterkopf behalten und gegebenenfalls den Kauf einer passenden (am besten japanischen) Playstation in Erwägung ziehen. Unproblematischer und vor allem billiger wäre es mit Sicherheit aber, noch bis November auszuharren und auf die von Sony Computer Entertainment angekündigte deutsche PAL-Version von **Final Fantasy VII** zurückzugreifen.

tet



# Das magische Schwert

Das legendäre Schwert Excalibur

wurde gestohlen – eine Katastrophe droht.

Als Zauberlehrling Beth begibst Du Dich

in eine futuristische, geheimnisvolle Welt,

um Excalibur zurückzugewinnen.

Keine einfache Aufgabe, wie sich

denken läßt...



## EXCALIBUR

2555 AD

Atemberaubendes

und fesselndes

3D-Adventure.

- über 600 Räume und mehr als 80 verschiedene Charaktere
- mit deutscher Sprachausgabe und voller Synchronisation aller Spiel-Charaktere
- faszinierende Rätsel, die Geist und Kampfgeschick auf die Probe stellen
- mit Nahkämpfen, bewaffneten Auseinandersetzungen und viel Magie – ein absolut spannendes Adventure-Game



Distributed by



WWW.KONAMI.COM



Kleine Spielereien wie das  
Snowboard Laufen lockern das  
Spiel auf

**Für all diejenigen,  
die sich trotz Sprachbarriere  
an das Spiel heranwagen möchten,  
haben wir einige wichtige Tips  
zum Spiel zusammengestellt.**

## TIPS & TRICKS

### Menüs

-Hauptmenü, von oben nach unten:  
Item, Magic, Materia, Equip, Status, Formation,  
Limit Moves, Config, PHS, Save



-Battle-Menü, von oben nach unten:  
links: Attack, Magic, Summon, Ite; rechts: Special  
1-4 (je nach Materia unterschiedlich)



### Materia Orbs

Diese kugelförmigen Steine werden in Waffen  
und Ausrüstungsgegenstände gesteckt. Durch  
sie ist es erst möglich, Zaubersprüche und  
Special Moves auszuführen. Wenn sie im  
Kampf mitgeführt werden, erhalten sie, genau  
wie die menschlichen Charaktere Erfahrungspunkte, die sich mit der Zeit zu einem höhe-

ren Erfahrungslevel addieren. Erreicht ein  
Stein den maximalen Erfahrungslevel, spaltet  
er sich auf, und ein neuer Stein wird geboren.  
Es existieren fünf Gruppen von Materia Orbs:  
-Grüne Materia: Magische Orbs für Angriff  
und Verteidigung  
-Lila Materia: Direkte Auswirkung auf die Sta-  
tuswerte der Charaktere  
-Blaue Materia: Auswirkungen in Kombination  
mit anderen Materia Orbs  
-Gelbe Materia: Verleihen besondere Fähigkei-  
ten wie Stehlen oder Manipulation von Geg-  
nern  
-Rote Materia: Beschwören Geister und  
freundliche Monster wie Bahamut, Shiva oder  
Chocobos

### Chocobos

Die flinken gelben Laufvögel sind nur schwer  
zu fangen. Zunächst müßt Ihr Euch in der  
Chocobo-Farm die Chocobo-Materia und  
anschließend Gemüse besorgen. Danach be-  
geht Ihr Euch auf der World-Map an eine der  
Stellen, wo Fußabdrücke zu sehen sind. Wenn  
sich bei Monstereämpfen ein Chocobo unter  
den Gegnern befindet, ist es fast geschafft. An-  
statt ihn anzugreifen, wählt Ihr im Item-Menü  
das Gemüse aus und klickt auf den Vogel.  
Schon habt Ihr ihn (mit 90%iger Wahr-  
scheinlichkeit) gefangen! Später im Spiel könnt Ihr  
Chocobos sogar selbst züchten.



Die Materia Orbs sind die wichtigsten Items in  
Final Fantasy VII



### Vincent

Um Vincent für Eu-  
re Truppe zu ge-  
winnen, müßt Ihr in  
der Stadt Nible-  
heim das alte Haus  
betreten. Am dem  
Tresor gebt Ihr die  
Zahlenkombinati-  
on: „36“, „10“, „59“

und „97“ ein. Wohl gemerkt, innerhalb des  
Zeitlimits! Wenn Ihr so den Schlüssel gefun-  
den habt, begeben sich Ihr in den Keller und  
betreten den verschlossenen Raum, wo sich  
Vincent aufhält.

### Yuffie

Sie treibt sich  
grundsätzlich in  
Wäldern her-  
um. Die Begegnung ist zufalls-  
gesteuert doch die Wahr-  
scheinlichkeit steigt, je  
näher Ihr Euch  
an Yuffies Hei-  
matstadt Utai  
(Stadt auf dem  
äußersten westlichen Inselkontinent) befindet.  
Am besten durchsucht Ihr die Wälder rings  
um Rocket Town. Bei der Begegnung kommt es  
zunächst zum Kampf mit dem Mädchen. Habt  
Ihr sie besiegt, gibt es einen Wortwechsel, den  
Ihr mit folgenden Antworten erwidern solltet:  
Antwort (2) > Antwort (1) > Antwort (2) >  
Antwort (1) > Antwort (2). Danach schließt  
sich das flinke Ninja-Mädchen Eurer Truppe an.



Ein gezähmter Chocobo in voller Aktion

## INFO

System: Playstation  
Name: Final Fantasy VII  
Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Square  
Geplanter Erscheinungstermin:  
Japan: bereits erhältlich  
USA: 7. September 1997  
Deutschland:

**November 1997**



# SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



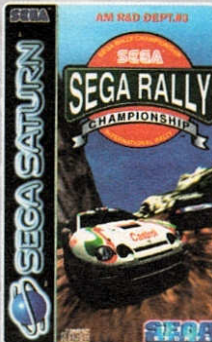
**ACTION PACK**



Laut  
**COMPUTERBILD 25/96:**



Next Level 10/96  
urteilt: „90%. Im Vergleich zu  
allen anderen Konsolen-  
Fußballspielen verläßt SWS '97  
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:  
„93%. SEGA Rally Championship  
ist derzeit das beste Rennspiel im  
Heimspielbereich...“

# 449,95 DM

Oder nur  
**39,65 DM**  
monatliche Rate\*

\* SEGA Leihkauf  
12 Monate Laufzeit  
10,9% effektiver Jahreszins  
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung  
Teilzahlungspreis:  
475,80 DM

**Media Point**

**030 - 794 72 111**  
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin  
weitere Filialen:  
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

**Theo Kranz  
Versand**

**0931-571601**  
Juliuspromenade 11 • 97070 Würzburg

**dynatex**

**0231-557500-0**  
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

**Playcom**

**089-5460300**  
Leibnizstr. 30 • 80686 München

**Test 'N Take**  
Computer & Videospiele

**030-627 09 154**  
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin



# V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

Es war still geworden um die Firma mit dem Gürteltier im Logo, doch jetzt meldet sich Infogrames auf der Playstation zurück. Auf Einladung jettete Wolfgang in das französische Hauptquartier, um den ultimativen Rennspiel-Hit des Jahres probezuspielen.

Via frei justierbarer Kamera sind verschiedene Zoom-Perspektiven möglich.

Das französische Softwarehaus Infogrames ist seit gut 14 Jahren im hartumkämpften Spielesektor tätig. Mit dieser einschlägigen Erfahrung und einer Truppe von talentierten Sega Rally-Fanatikern wagte man sich an das erste und gleichzeitig aufwendigste Rennspiel-Projekt aller Zeiten heran. Als Basis für V-Rally entwickelte Chef-Coder „David Nadal“ eine völlig neuartige 3D-Engine, die durch direkte CPU/GPU-Zugriffe, das letzte Quentchen Rechenleistung aus Euren Playstation-Chips herausquetschen soll. Dazu sei erklärenderweise erwähnt, daß die Mehrheit aller Playstation-Spiele auf der Grundlage von sogenannten Sony-Libraries (vorgefertigte Programmerroutinen aus der Konserve) entstehen, was sicherlich auch zu eindrucksvollen Ergebnissen führen kann (siehe Porsche Challenge), aber technisch bei weitem nicht die Hardware ausreizt. Bevor wir allerdings zu tief in die Technikmaterie abschweifen, verraten wir Euch lieber, was in Infogrames' „Hand made“-Rennspiel alles geboten wird. Das V-Rally-

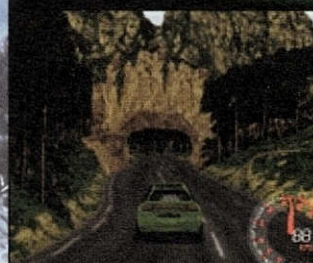
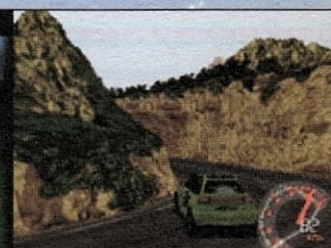
An allen Strecken wird noch fleißig gearbeitet: Auf den Screenshots seht Ihr eine vorläufige Fassung von V-Rally

Team (Fahrer und Co-Pilot) muß sich auf 45 Rallye-Strecken in acht Ländern gegen vier gleichgesinnte Kontrahenten behaupten. Zu Beginn stehen die zwei Spielvarianten „Arcade“ oder „Championship“ zur Auswahl. Für das schnelle Action-Rennen zwischendurch entscheidet Ihr Euch für den Arcade-Modus. Erst im großangelegten Weltmeisterschafts-Wettbewerb entfalten sich alle Strecken und deren spielerische Anforderungen in ihrer vollen Komplexität. Vor unserer Spielwahl, begeben wir uns zur Wagensselektion in den reich bestückten V-Rally-Fuhrpark: Vom „Peugot 306 Maxi“ über einen „Renault Megane“ bis zum „Ford Escort kit-car“ darf man alle PS-Karrosen der aktuellen Rallye-Saison nach Belieben testen. Als Alternative stehen fünf weitere Boliden unterschiedlichster Tuning-Fabrikate in der Boxen-Garage bereit. Nachdem Ihr Euch für ein Vehikel und dessen Getriebeart (Automatik oder manuell) entschieden habt, geht's allein oder mit bis zu vier Kumpels auf gnadenlose Rekordjagd. Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal gesplittert. Die Vertikalaufteilung wurde dabei speziell für 16:9 Fernsehgeräte entwickelt, um den verwöhnten Breitbild-Besitzern eine bessere Übersicht zu gewähren. Link-Freunde freuen sich ebenfalls über eine Support-Option: So rauscht Ihr mit maximal vier menschlichen Herausforderern über holprige Schotterpi-



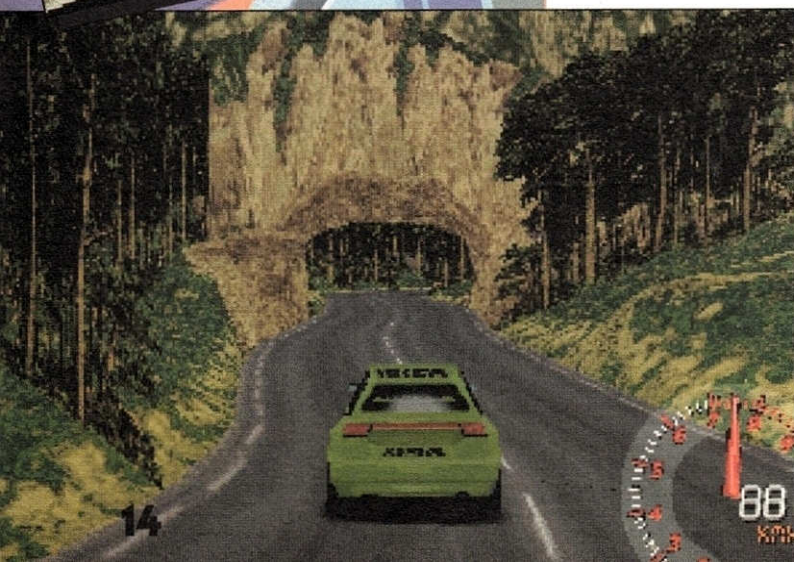
PLAYER: 1 1st

LAP1:	1'20"12
LAP2:	1'24"16
LAP3:	1'18"33
TOTAL:	4'03"01



2nd PLAYER: 2

LAP1:	1'35"02
LAP2:	1'26"25
LAP3:	1'29"15
TOTAL:	4'30"42







Wunderschöne Palmen und Sonnenuntergänge zieren in der Afrika-Rally den Horizont

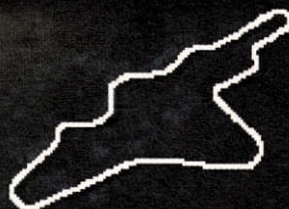


sten hinweg und liefert Euch im „Head to Head“-Modus knochenbrecherische Verfolgungsduelle. Jede Strecke basiert dabei auf einem real adaptierten Rallye-Kurs, der in den unterschiedlichsten Klimazonen stattfinden kann. Die strapaziöse Etappenreise führt Euch durch den afrikanischen Dschungel, griechische Dorfruinen, über unzählige Felslandschaften und vereiste Bergstrecken hinweg. Damit der steuergewandte Rallye-Pilot auch mit der unberechenbaren Umwelt zu kämpfen hat, machen ihm verschiedene Witterungseinflüsse wie dicke Nebelfelder, prasselnder Regenschauer und dichtes Schneegestöber das Rennfahrerleben schwer. Auch vor einsetzender Dunkelheit schreckt unser Zweierteam nicht zurück und schlängelt sich mit gleißendem Scheinwerferlicht durchs kurvice Polygon-Gelände. Jede Strecke ist mit tückischen Schikanen und Bodenwellen gespickt, die einem bei rasanter Geschwindigkeit das Blut in den Adern gefrieren lassen. Wer einen stuntreifen Überschlag hinlegt oder krachend gegen einen Konkurrenten rempelt, braucht sich nicht wundern, wenn die Karosserie beschädigt wird und der Wagen sich fortan etwas schwieriger steuern lässt. Als nette Dreingabe wird es sogar Weggabungen in den Kurven geben, wobei der eine Weg recht flott, der andere dafür mit tückischeren Kurven gespickt ist. Wer trotzdem alle Strecken im Schlaf beherrscht und zusätzliche Abwechslung nötig hat, darf sich mit dem „Track-Generator“ beliebig viele neue Kurse basteln. Die Vorgehensweise ist denkbar einfach: Ihr

**LOCATION CORSE**  
**PRIMARY TERRAIN FOREST**  
**WEATHER SUNNY**  
**RACING TIME MIDDAY**

**DIFFICULTY MEDIUM**  
**ELEVATIONS LOW**  
**STAGE LONG VERY LONG**  
**LOOPER STAGE YES**

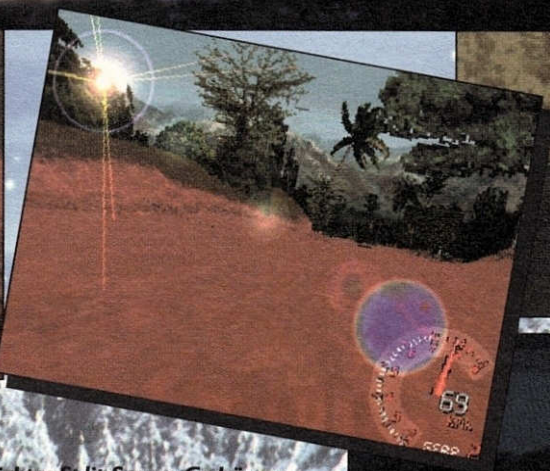
**PREVIEW GENERATE EXIT**



Mit dem Stage-Generator dürfen wir uns eine eigene Strecke basteln und später abspeichern

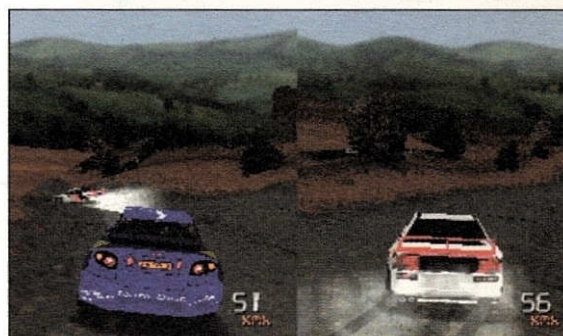
Links oben: Dichtes Split-Screen-Gedränge: Wer zuviel Gas gibt, fliegt im hohen Bogen aus der Kurve

macht mit diversen Parameter-Einstellungen grobe Vorgaben über Landschaftsbeschaffenheit (Berge, Wüste oder Wald) und Streckencharakteristik, bevor dann nach dem Zufallsprinzip eine komplette Piste kreiert wird, die sich übrigens komplett auf Memory Card abspeichern lässt. Grafisch besticht **V-Rally** mit beeindruckender 3D-Kulisse: Die Umgebung sowie alle beteiligten Rennautos bestehen komplett aus fein texturierten Polygonen. Auch verschiedene Blickwinkel sind kein Problem: Hartgesottene Rallye-Piloten rasen aus der Cockpit-Sicht über steinige Parcours; Freiluft-Fetischisten wählen eine stufenlos justierbare Außenperspektive. Damit sich die heißen Kisten auch im Spiel realistisch steuern lassen, heuerte Infogrames mit dem Finnen „Ari Vatanen“ einen echten Rallye-Weltmeister an, der zusammen mit den Entwicklern an der authentischen Physik eines jeden Polygon-Boliden feilt. In der finalen Version soll schließlich das Fahrverhalten so authentisch wie möglich sein, damit sich der Spieler direkt hinter das Lenkrad versetzt fühlt. Je nach Untergrund entwickelt jeder Fahrzeugtyp seine spezifische Eigendynamik: Auf feinem Sand driftet es sich bekanntlich etwas anders als auf einer holprigen Schotterstrecke. Die Detailbessenheit der Entwickler ging gar soweit, daß z.B. das Dynamik-



TIME  
10

POS



Bis zu vier Spieler dürfen via Link-Option in einem Rennen mitmachen

Verhalten eines echten Differentials mit implementiert wurde. Aber auch die Sound-Features von **V-Rally** versprechen einiges: So wird ausgiebiger Funkverkehr mit Eurem Co-Piloten zu hören sein, ganz zu schweigen von dem originalgetreuen Motorsound jedes einzelnen Autos, der sogar in Dolby Surround aus den Lautsprechern dröhnt. ws

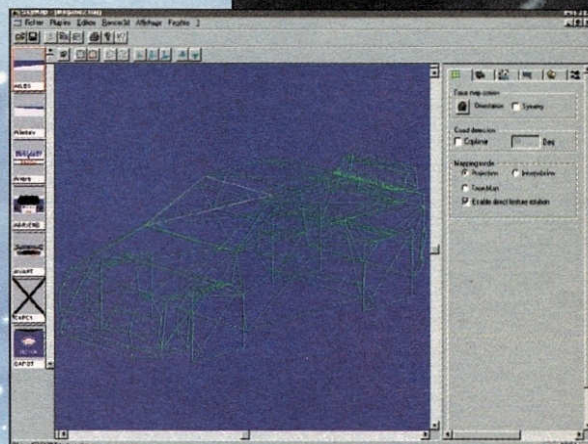




Asphalt-Fetischisten kommen in V-Rally nur kurzzeitig auf Ihre Kosten



Ex-Rallye-Weltmeister „Ari Vatanen“ (mitte links) schaut den Entwicklern über die Schultern

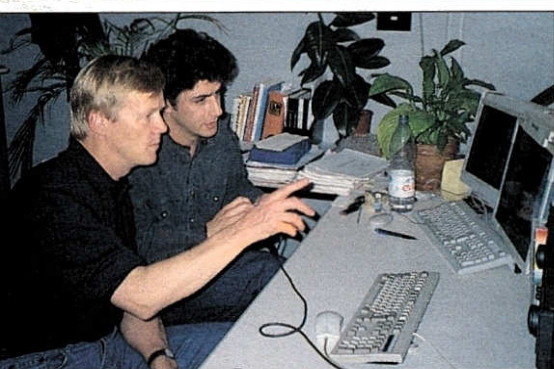


**VG:** Wann habt Ihr mit V-Rally angefangen?

**SB:** Mit dem Konzept und der Programmierung unserer eigenen 3D-Tools starteten wir ungefähr vor 18 Monaten.

**VG:** Was unterscheidet V-Rally von der Masse aller anderen Playstation-Racer? Gibt es spezielle Features, die wir niemals zuvor in einem anderen 32-Bit-Rennspiel gesehen haben?

**SB:** Zuerst einmal versuchten wir, alle rennsporttypischen Grundelemente einzubauen, die systembedingt überhaupt machbar sind.



Anlässlich unseres Besuchs plauderten wir mit Chef-Entwickler „Stéphane Baudet“ über sein erstes Rennspiel-Projekt.

**VG:** Ist V-Rally Ihr erstes Konsolen-Spiel, das Sie produzieren?

**Stéphane Baudet:** Nein, viele von unserem Team haben zuvor an den Super Nintendo-Versionen von den Schlüpfen, Tim in Tibet und Spirou mitgearbeitet. Ich persönlich war als Chef-Entwickler für die meisten Konsolen-Spiele (siehe Foto oben) von Infogrames verantwortlich. Die Palette der Systeme, mit denen ich zu tun hatte, reicht dabei vom Megadrive, Master System, Game Gear übers Super Nintendo und NES bis hin zum Game Boy. V-Rally ist unsere erste „In House“-Produktion im 32-Bereich.

**VG:** Wieviel Leute arbeiten in Ihrem Team?

**SB:** Insgesamt sind ca. 20 Leute an dem Projekt beteiligt; dazu zählt unsere interne Entwicklungsabteilung und das extern beauftragte Grafikstudio. Das eigentliche Programmierer-Team setzt sich aus zehn Personen zusammen, die alle hier unserem Leon-Hauptquartier beschäftigt sind.

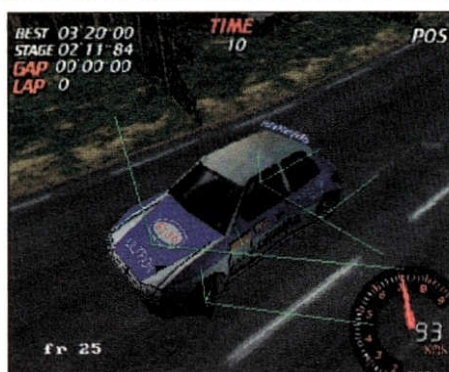
Gleichzeitig scheuten wir uns nicht davor, auch neue Ideen einzubringen, die bisher in keiner anderen Rennsimulation zu finden waren: Es gibt z.B. einen 4-Spieler-Modus (mit Link-Option, so Sony es will), einen Streckengenerator und ein unglaublich realistisches Fahrverhalten, das sich bei jedem einzelnen Wagentyp unterscheidet. Dazu kommt noch ein abwechslungsreiches Landschaftsdesign, das mit grafischen Spezialeffekten wie Echtzeit-Light-Sourcing, verschiedenen Witterungseinflüssen und spektakulären Nachteinsätzen aufwartet.

**VG:** Dann glauben Sie also, das V-Rally in jedem Fall (Grafik, Steuerung, Sound etc...) besser sein wird als Sega Rally?

**SB:** Grafisch ist V-Rally sicherlich um einiges besser als Sega Rally. Was das Gameplay und den daraus resultierenden Spielspaß betrifft, wird im Endeffekt der Spieler entscheiden müssen.

**VG:** In welcher Auflösung läuft das Spiel und welche Framerate wird dabei erreicht?

**SB:** Die Auflösung liegt bei 360 x 256 Punkten. In der PAL-Version pendelt sich die Fra-



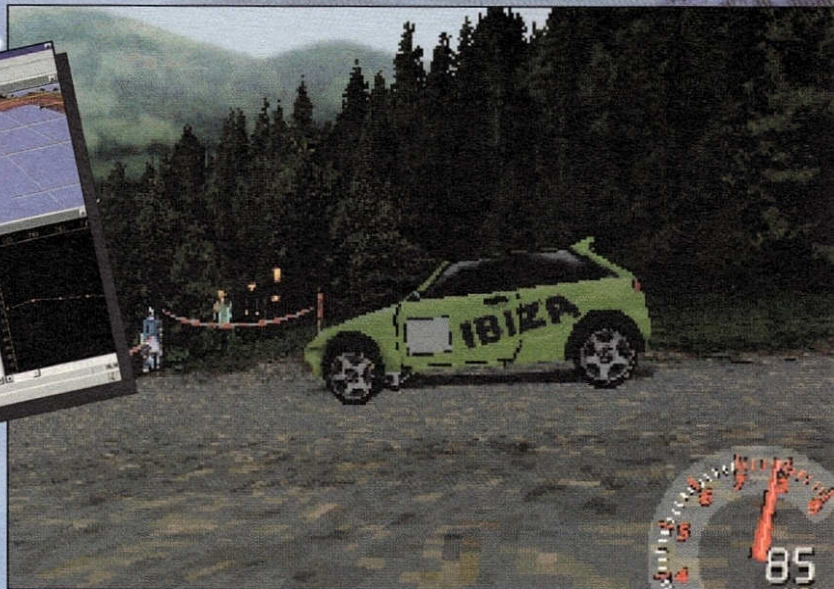




**Polygon-Werkstatt:** Mit speziellen 3D-Werkzeugen werden die Rennwagen am PC gefertigt (links)



**Alle Entwickler-Tools** wurden speziell für V-Rally geschrieben



merate bei 25 fps ein, auf NTSC läuft das Spiel mit 30 fps naturgemäß etwas schneller. Damit in jeder Spielsituation ein konstanter Wert erreicht wird, ist unsere 3D-Engine in der Lage, die Detailvielfalt kurzzeitig nach unten zu regulieren. Falls z.B. Gefahr für einen Scrolling-Einbruch besteht, schaltet sie automatisch einige Objekte im Hintergrund ab. Wir sind der Meinung, daß ein konstanter Spielfluß sehr wichtig ist, um mit der Steuerung besser klarzukommen und zusätzlich das Geschwindigkeitsgefühl zu erhalten.

**VG:** Gehen im Zwei-Spieler-Splitscreen-Mode einige Details verloren?

**SB:** Ja, aus Geschwindigkeitsgründen werden kleine Details fehlen, aber weitaus weniger als in Sega Rally, was in dieser Beziehung schon recht akzeptabel war.

**VG:** Werden auch diverse Analog-Kontroller unterstützt?

**SB:** Ja, V-Rally wird mit dem NegCon, MadKats-Lenkrad und dem neuen Sony Analog-Pad funktionieren.

**VG:** Bei V-Rally ließen Sie sich ja offensichtlich von Sega Rally inspirieren. Sind Sie der Meinung, daß Sega Rally mehr Spieltiefe besitzt bzw. besser ist als Namcos Ridge Racer?

**SB:** Für uns sind beide sehr gute Rennspiele, wobei jedes auf seine Art überzeugt. Bei Sega Rally muß der Spieler sich zuerst mit der sehr realistischen Steuerung vertraut machen. In Ridge Racer hingegen kann er durch das recht unkomplizierte Car-Handling sofort im rasanten Rennspielgeschehen mitmischen. Ich persönlich bevorzuge Sega-Rennspiele, und V-Rally wird definitiv in diese Richtung gehen.

**VG:** V-Rally ist Euer erstes Playstation-Produkt. Was haltet Ihr von der Hardware?

**SB:** Die Hardware ist großartig und die Leute vom Sonys Technical-Support-Center haben uns sehr geholfen, das Beste aus den leistungsfähigen Chips herauszuholen. Technisch gesehen steckt noch viel mehr Potential in der Hardware, aber meiner Meinung

nach sollten die Entwickler sich mehr auf die Spielbarkeit konzentrieren. Ein gutes Gameplay ist viel wichtiger als 200 Polygone mehr pro Bildschirm oder eine brillante Grafik zu haben.

**VG:** Was waren die größten Schwierigkeiten, auf die Sie während der Entwicklung des Spiels gestoßen sind?

**SB:** Die Anzahl der involvierten Leute zu koordinieren war für mich der schwierigste Faktor. Aber auch spezifische Hardwareinformationen (als Third-Party-Entwickler) von Sony herauszukitzeln, war eine der heikelsten Aufgaben.

**VG:** Wofür steht eigentlich das „V“ im Titel?

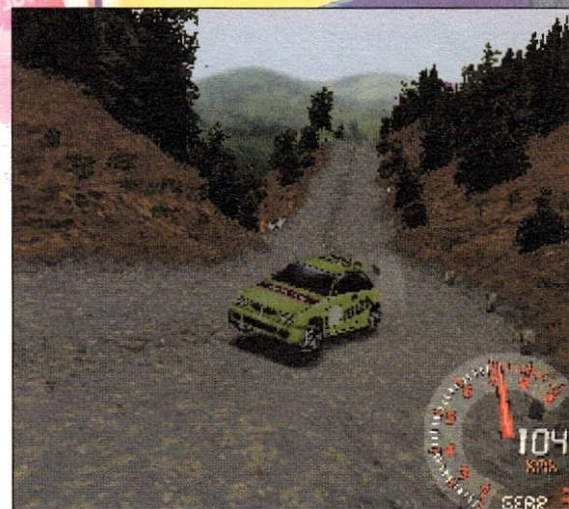
**SB:** Das „V“ stand anfänglich für Virtua Rally (wie originell nicht?, Gelächter)

**VG:** Werden Sie nach Sonys radikaler Wegrealisierung des Link-Ports weiterhin an der geplanten Vernetzungsoption festhalten?

**SB:** Ja, zumindest, solange uns Sony keinen Strich durch die Rechnung macht und uns den (für das Spiel sehr wichtigen) Link-Support erlaubt.

**VG:** Wird das Spiel auch auf andere Systeme umgesetzt?

**SB:** Diese Frage kann ich im Moment leider nicht mit absoluter Sicherheit beantworten, was zudem noch von einem bevorstehenden Exklusivabkommen mit Sony abhängt. Wollen wir es vorerst mal bei folgender Aussage belassen: über 50% des Assembler-Hauptcodes laufen bereits auf einem PC und einem Nintendo-64-Entwicklungssystem. Was bereits feststeht ist, daß wir eine Art „Daten-CD“ für die Playstation herausbringen werden, auf der alle aktuellen Fahrzeuge der laufenden Rallye-Saison und ebenso viele neue Kurse enthalten sein werden.



### INFO

System: Playstation  
Name: V-Rally  
Genre: Rennspiel-Simulation  
Hersteller: Infogrames  
Geplanter Erscheinungstermin:

**Juni/Juli**



# Tiger shark

**Wir lassen's krachen: In GT-Interactivs Tigershark nehmen wir den Kampf gegen die gesamte russische Schwarzmeer-Flotte auf und ballern uns gleichzeitig durch die unendlichen Tiefen des pazifischen Ozeans**



In Tigershark fliegen die Polygon-Fetzen: Rechts oben nehmen wir einen Unterwasser-Generator unter Beschuß. Darunter könnt Ihr das High-Tech-Kanonen-Boot im Render-Intro bewundern



Im Jahre 2060 genehmigte die japanische Regierung den Einsatz einer radikalen Energiegewinnungs-Methode, damit die rasch anwachsende Bevölkerung mit Strom versorgt werden kann. Zu diesem Zweck wurden von einem dubiosen Unternehmen rund um die Küste monströse Unterwassergeneratoren gebaut. Zunächst schien alles gut zu laufen, doch bald stellte sich heraus, daß irgendwas nicht stimmte. Just zu diesem Zeitpunkt war es schon zu spät, und das japanische Archipel wurde von einer Reihe schwerer Explosionen samt darauffolgender Erdbeben heimgesucht. Kurz darauf versanken große Teile der Nippon-Insel in einer gigantischen Flutwelle. Die Regierung und das gesamte Militär des Landes wurden vollständig ausgelöscht. Mittlerweile gibt es Hinweise, daß die ganze Katastrophe von den Russen ausgelöst wurde. Unter einem Deckmantel bauten sie jene „rettenden“ Energiegewinnungsanlagen, die im Endeffekt für die hinterlistige Zerstörung und das schreckliche Chaos verantwortlich sind. Die russische Invasion ist bereits in vollem Gange, da taucht plötzlich aus den Geheimlabors des Nachrichtendienstes ein schwerbewaffnetes Tragenflächenboot namens „Tiger shark“ auf. Mit diesem Superboot, das auch über uneingeschränkte Tauch Eigenschaften ver-

fügt, patrouilliert Ihr fortan das japanische Küstengebiet ab, um die „Crazy Ivans“ das Fürchten zu lehren. Nebenbei bekommt Ihr aus der Notzentrale diverse Kampfaufträge mitgeteilt, die es ohne Einschränkung zu erfüllen gilt. Insgesamt gibt es neun Hauptmissionen, in denen sich zahlreiche Feindobjekte tummeln. Die Palette reicht dabei von gewöhnlichen Zerstörern, schweren Kampfschachtschiffen, bis hin zu wendigen Atom-U-Booten. An gewissen Plätzen befinden sich eine Menge wichtiger Gebäude, Anlagen und Energiegeneratoren, die der Reihe nach zerstört werden müssen. Als Primärwaffe an der Oberfläche setzen wir auf ein 25-mm-Sturmgeschütz, das hochexplosive Urangeschosse abfeuert. Unter Wasser stehen dem Kommandanten verschiedene Raketenarten, Plasmawerfer und handelsübliche Torpedos zur Auswahl. In der linken unteren Bildschirmcke



Oben tauchen wir in die feindverseuchte Unterwasserwelt hinab. Links: Der Kreuzer hat eine dicke Rakete abbekommen.

befindet sich ein Radar, das die Position der anrückenden Feind-Armaden anzeigt. Unterwegs gilt es, diverse Superwaffen und Extras einzusammeln, die Ihr per Knopfdruck gezielt auswählen könnt. Mit ganz speziellen Items läßt sich auch die Panzerung des eigenen Kampfbootes verstärken. Als zusätzliche Hilfe steht uns ein Bordcomputer zur Seite, der den Energievorrat, den Systemstatus und die automatische Zielerfassung unserer Waffensysteme überwacht. Nur durch den eigenen Seebären-Instinkt gelangt Ihr in geheimnisbergende Gegenden, in denen Ihr hilfreiche Power-Ups findet, die neue Energie für die allgegenwärtigen Schutzschilde liefern.

## INFO

System: Playstation  
Name: Tigershark  
Genre: Ballerspiel  
Hersteller: Williams  
Geplanter Erscheinungstermin:

**Juli 1997**





# Schumled

Jetzt für PlayStation und PC

## MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN



MANIAC: 85%



call & order hotline tel.: 089-4136-559 • fax: 089-4136-166

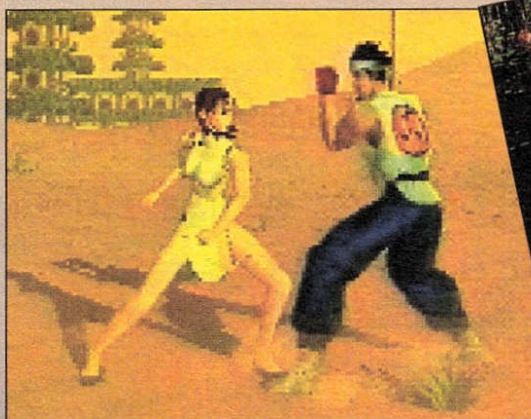
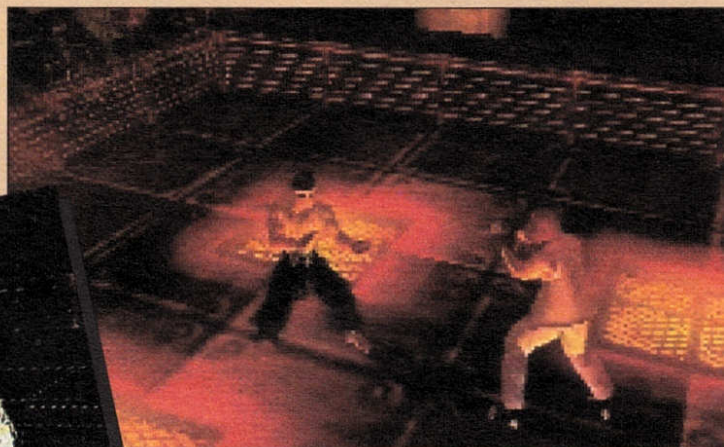
Im Vertrieb von:

**BMG**  
INTERACTIVE



# Cobra

Bei Konami laufen die Entwicklungsarbeiten für einen grandiosen Prügelautomaten auf Hochtouren. Das Besondere dabei ist, daß erstmals eine revolutionäre 64-Bit-Hardware eingesetzt wird, die sogar Segas bombastisches Model-3-Board übertreffen soll. Automatentraum: Cobra.



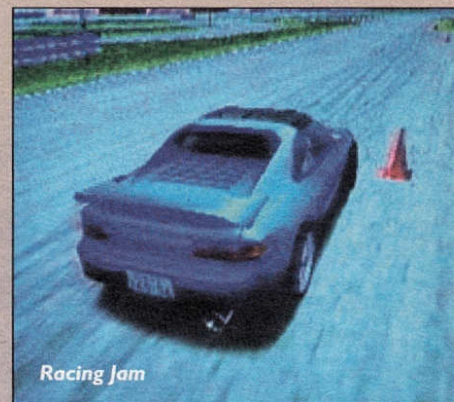
Wie bei allen 3D-Spielen, entsteht jede einzelne Stage aus komplexen Gittermodell-Konstruktionen



Richtige Kung-Fu-Spezialisten treten ohne Waffen gegeneinander an

Vor ungefähr sechs Monaten hat Konami die technischen Daten seines revolutionären 64-Bit-Automaten erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Wir haben das erste spielbare Cobra-Resultat gesichtet und waren davon mehr als beeindruckt. Da das Beat'em-Up-Genre nach wie vor im unangefochtenen Aufwärtstrend liegt, hat man sich in Konamis Chefetage ebenfalls für ein Martial-Arts-Spiel entschieden, um die furiosen Fähigkeiten der neuen Hardware zu demonstrieren. Als Herzstück verfügt das Board über drei kraftvolle PowerPC-CPU's, die in ihrem Zusammenwirken eine schier unglaubliche Rechenleistung aufbringen (siehe technische Daten). Dadurch ist das Cobra-Board z.B. in der Lage, bis zu fünf Millionen Polygone in der Sekunde zu berechnen, was alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Aus grafischer Sicht macht sich das dadurch bemerkbar, daß nun alles noch realistischer dargestellt wird bzw. selbst bei lupengenaue Untersuchung keinerlei Ecken oder Polygon-Kanten mehr zu erkennen sind. Dabei versteht sich schon fast von selbst, daß die Chips spezielle Grafikfähigkeiten wie „Anti-Aliasing“, „Mip-Mapping“, „Z-Buffering“ und „Real Time-Lightsourcing“ im Schlaf beherr-

schen. Die hier gezeigten Beat'em-Up-Bilder stammen übrigens noch von einer sehr frühen Entwicklungsversion, die zur Zeit noch ein namenloses Dasein fristet. Hier ein kleiner Auszug aus der vorläufigen Heldenliga: „Hibiki Wataru“ ist ein furchterregender Karate-Krieger, der meisterhaft mit seinen Fäusten umzugehen versteht; Kun-Fu-Priester „Sho Fu“ hat seine Ausbildung in den ehrwürdigsten Shaolin-Klöstern des alten Chinas bestritten, was an seinem kunstvollen Kampfstil unschwer zu erkennen ist; die süße „Hua Yue“, begeistert ihre Anhänger mit luftigem Beinleid und graziöser Angriffstechnik. Natürlich verfügt jeder der Kämpfer über zahlreiche Special-Move-Attacken, die wie üblich durch geschickte Joystick-Verrenkungen ausgelöst werden. Eindrucksvolle Animationen, gigantische Hintergrundoptiken und superrealistische 3D-Grafiken machen den ersten 64Bit-Titel schon jetzt zum vielversprechenden Hochgenuß. Leider wird es auch mit dieser Prügelspiel-Innovation sicher sehr schwierig werden, eine annähernde Heimversion auf die Beine zu stellen. Hoffnung besteht noch mit



Racing Jam



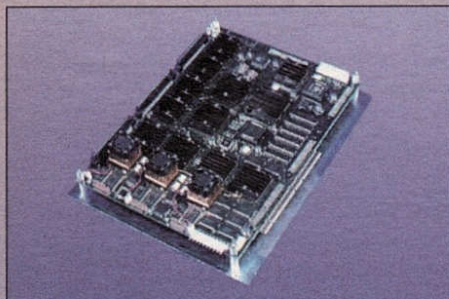


Auf der Workstation werden nach und nach alle Spezialeffekte hinzugefügt

Matushitas ausstehender M2-Konsole, deren grundlegende Doppel-CPU-Architektur als Basis für das Cobra-Board diente. Neben dem „No Name“-Prügler hat Konami noch ein Rennspiel in Arbeit, das zur Zeit den Titel **Racing Jam** trägt.

#### Technischen Daten:

**Haupt-CPU:** Power PC603e/100MHz  
**Sub-CPU's:** Power PC604/100MHz  
 Power PC403/33MHz  
 1-5 Million Polygone pro sec  
 50-250 Million Pixel pro sec  
**Auflösung:** 640 x 400 bis 1280 x 1204 Pixel  
**Sound System:** PCM 32 Channel  
 44.1 kHz Stereo Output  
 3D Effekt-Spatializer



**Hardware-Power vom Feinsten:**  
 Konamis „Cobra“-Platine in seiner vollendeten Form; bestückt mit drei PowerPC-CPU's und zahlreichen Kühlblechen

## INFO

**System:** Spielautomat  
**Name:** Cobra  
**Genre:** Beat'em-Up  
**Hersteller:** Konami  
**Geplanter Erscheinungstermin:**  
**Juli/September**

# Game It!

Titel des Monats  
 April:  
**Legacy of Kain**  
 74,95

☎ 0180/522 5300  
 Mo-Fr 7-19 h Sa 9-13 h 0831/57 51 57  
 ② Telefax: 0831 / 57 51 555  
 ③ Internet: http://www.gameit.de  
 ④ email: info@gameit.de  
 ⑤ T-Online: \*Gameit#  
 ⑥ Game It! - D-87488 Betzgau

Knallhart kalkuliert  
 Unsere

**TOP 10**

Destruction Derby 2	84,95
Disruptor	49,95
Fifa 97	79,95
NBA Live 97	79,95
NHL Hockey 97	79,95
Resident Evil	79,95
Syndicate Wars	79,95
Tomb Raider	77,95
WC 4*	79,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht!

\* Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz  
 ● Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen  
 ● Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei  
 ● Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.3.97

\* = noch nicht verfügbar am 11.3.

N = Neu im Programm P = Preisänderung  
 H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch  
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:  
 Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372  
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

## SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95	Lost Vikings 2*	74,95	Tap Gun	79,95
A IV Global Evolution	89,95	Magic Carpet	79,95	Total NBA	84,95
Adidas Power Soccer	89,95	Magic the Gathering*	74,95	Tour NBA 97	95,95
Agile Warrior F111	79,95	Manic Karts	79,95	Transport Tycoon	90,95
Alien Trilogy	79,95	Mechwarrior 2	84,95 N	Tunnel B1	84,95 N
Andreotti Racing	79,95	Megaman X3*	79,95	Twisted Metal	77,95
Aquanaut's Holiday	89,95	Mickey's Wild Adventure	77,95	Victory Boxing	77,95
		Motor Toon 2	77,95	Viewpoint	77,95
		MTV's Aeon Flux	79,95	Virtual Golf	79,95
		MTV's Slamscape	79,95	Virtual Tennis	74,95
		Myst	72,95	VR Baseball	74,95
		Namco Museum Vol. 1	84,95	VR Pool	74,95
		Namco Museum Vol. 2	79,95	War Hawk	79,95
		Namco Museum Vol. 3	79,95	WC 3	89,95
		Namco Soccer Primal Goal	79,95	WC 4*	79,95
		Namco Tennis Smash Court	77,95	Williams Arcade Greatest	54,95
		Nanotek Warrior	79,95	WipeOut*	39,95 P
		Nascar Racing '96	84,95	WipeOut 2097	84,95
		NBA Hangtime	79,95	Worms	84,95 N
		NBA Live '97	79,95	WWF in your house	74,95
		NBA Jam Extreme*	74,95	WWF Wrestlemania	59,95
				X 2	84,95 N
				X-Com	77,95
				Zero Devide	84,95 N

## Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

## PSX HARDWARE

Black Down	79,95	NBA Jam Tournament Edition	59,95	Analog Joystick	99,95
Blam! Machinehead	79,95	Need IV Speed 2*	74,95	Control Station AF	39,95
Blast Chamber	84,95 N	NFL Game Day	84,95	Controller	39,95 P
Blazing Dragons	74,95 N	NFL Quarterback Club '97	74,95	Euro-Scarf Kabel	64,95
Breakpoint Tennis	84,95 N	NHL Face Off '97	84,95	Gamebuster Modul	79,95
Bubble Bobble	74,95	NHL Face Off '97	84,95	Gamekiller Modul	49,95
Bubble Bobble 2	72,95	NHL Hockey '97	79,95	HF Adapter	39,95
Bust a Move 2	59,95	NHL Powerplay Hockey '96	74,95	Lenkrod mit Pedal	99,95
Carnage Heart	94,95	Novastorm	79,95	Memory Card Sony	39,95
Casper	79,95	Olympic Games	69,95	Memory Card 15 Slot	29,95
Cheesy	84,95 N	Olympic Soccer	69,95	Memory Card 120 Slot	59,95
Chronicles of the Sword	77,95	Pandemonium	74,95 P	Memory Card 360 Slot	79,95
Command & Conquer	84,99	Penny Racers	79,95	Mouse	47,95
Cool Boarders	77,95	Perfect Weapon	79,95	Multi Tap	54,95
Crash Bandicoot	94,95	PGA Tour Golf '97	79,95	neGoon	69,95
Crow: City of Angels*	74,95	Poled	79,95	PC-Link Paket	69,95
		Porsche Challenge*	79,95	Playstation Tasche	289,95 P
		Power Move Pro Wrestling	84,95 N	Predator Lipstick	79,95
		Pro Pinball The Web	77,95 N	Predator Lipstick	79,95
		Psychic Detective	79,95	Pro Pad	29,95
		Psychic Force	74,95	RGB Kabel	29,95
		Raging Skies	84,95	Spec. ASCII Pad	54,95
		Resident Evil	79,95	Spec. Joystick	94,95
		Return Fire	84,95		
		Revolution X	59,95		
		Ridge Racer	84,95		
		Ridge Racer Revolution	84,95		
		Riot	91,95		
		Rise 2	59,95		
		Road Rash	79,95		
		Robotron X	77,95		
		Samurai Showdown	89,95		
		Shellshock	77,95		
		Shockwave Assault	59,95		
		Sim City 2000	79,95		
		Skeleton Warrior	72,95		
		Slam'n Jam '96	74,95 N		
		Soviet Strike	79,95		
		Space Hulk	79,95		
		Space Jam	74,95		
		Spot goes Hollywood	79,95		
		Star Gladiator	79,95		
		Street Fighter: The Movie	59,95		
		Streetfighter Alpha	77,95		
		Streetfighter Alpha 2	77,95		
		Striker '96	74,95		
		Super Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95		
		Syndicate Wars	79,95		
		Tekken*	39,95		
		Tekken 2	89,95		
		Tempest X3	74,95		
		Ten Pin Alley	79,95		
		The Devide: Enemies Within	77,95		
		The Raiden Project	79,95 N		
		Theme Park	79,95		
		Thunderhawk 2: Firestorm	79,95		
		Till	69,95		
		Time Commando	77,95		
		Titan Wars	74,95 N		
		Tobal No. 1	89,95		
		Tomb Raider	77,95		

## LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

**Böblingen:**  
 Marktstraße 8

**Game It!**  
 Marktstraße  
 Stadtgrabenstraße

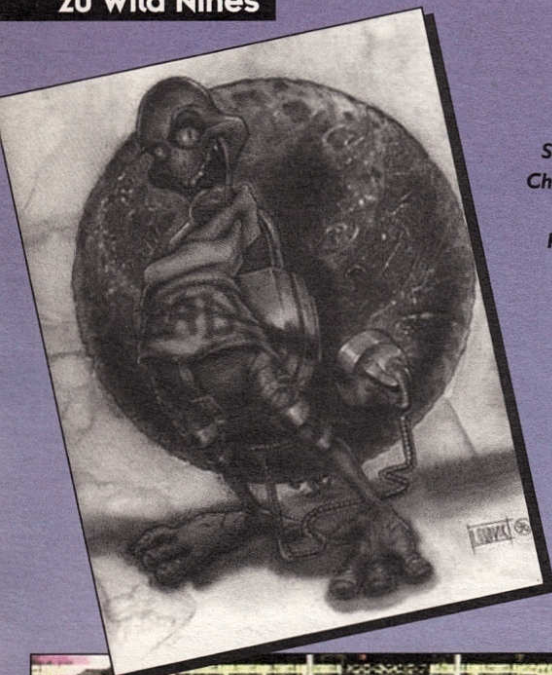
**Kempten:**  
 In der Brandstatt 6

**Gerberstraße**  
**Kloster**  
**ablass**  
**in der Brandstatt**  
**Kronenstraße**  
**Rathausstraße**

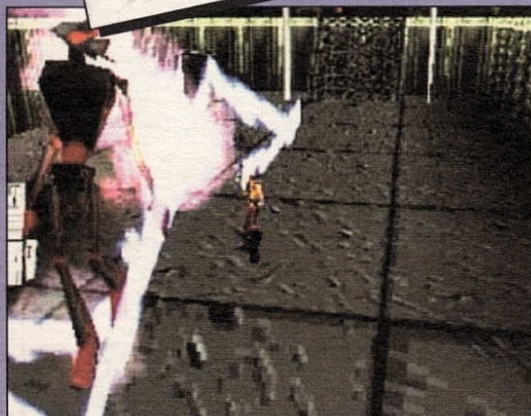


# Wild 9 Nines

Direkt von Shiny Entertainment  
kommt ein aktuelles Update  
zu Wild Nines



Die Designer von Shiny haben bei den Charakteren von Wild Nines wieder viel Phantasie bewiesen und die abgefahrensten Typen erdacht



Nachdem uns schon David Perry, Präsident von Shiny Entertainment, vor einiger Zeit in die Geheimnisse von **Wild Nines** eingeweiht hat, kommt diesmal Kevin Munroe zu Wort, der für das Projekt verantwortlich ist.

Zunächst einmal die schlechte Nachricht, **Wild Nines** für Playstation wird nicht im Sommer, sondern erst kurz vor Weihnachten veröffentlicht werden. Es dauert halt doch seine Zeit, über 60 000 Animationsphasen (Earthworm Jim hatte 6000) fertigzustellen. Wir arbeiten gegenwärtig mit unserem Komponisten an der musikalischen Untermalung, die Filmqualität erreichen soll. Außerdem planen wir einen speziellen Wild-Nines-Theme-Song, was es in der Form für Videospiele noch nie gegeben hat.

Ich möchte Euch etwas mehr über die Story erzählen: Im Spiel übernehmt Ihr die Hauptfigur, Wex Major, einen jugendlichen Helden und Retter der Universums. Das Schicksal brachte ihn mit acht weiteren jugendlichen Aliens zusammen, die gemeinsam den furchtbaren Karn bekämpfen. Karn ist abgrundtief böse, er besteht nur aus einem riesigen Gesicht, das ungefähr so groß wie zwei Fußballfelder ist und an der Decke seines Palastes hängt. Karn versucht, gentechnisch den perfekten Körper herzustellen, den er dann übernehmen will. Als Resultat seiner Experimente wird das Wild-Nines-Universum von Millionen von Kreaturen übersät, den Ergebnissen seiner Fehlschläge.

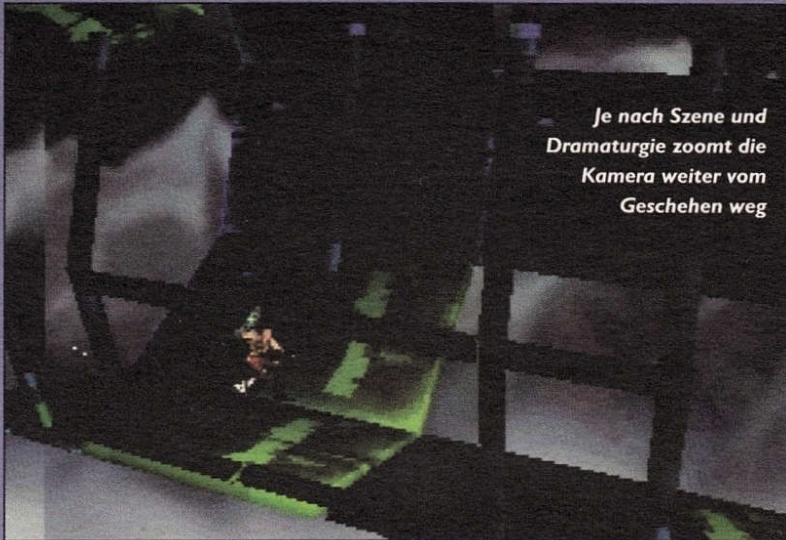
Nur Wex Major steht zwischen Karn und der totalen Kontrolle des Universums, und zum Glück verfügt Wex über die mächtigste Waffe, die es jemals in einem Videospiel gab. Natürlich ist diese Waffe keine normale Knarre, sie heißt RIG and GLOVE (Ausrüstung und Handschuh). Wex ist die einzige Person, die diese Waffe magisch kontrollieren kann, indem er den Handschuh trägt und das Rig über seine Schulter legt. Das Rig feuert viele unterschiedliche Arten von Schüssen, abhängig von der Position, in der der Handschuh gehalten wird.

Im Spiel hat Karn die acht Kameraden von Wex entführt und in unterschiedlichen Ecken der Galaxie als Köder für unseren Helden versteckt. Ihr sollt Wex spezielle Fähigkeiten einsetzen, um Eure acht Freunde zu befreien und schließlich sogar in Karns Palast einzudringen, um das mörderische Gesicht zu vernichten.





Ein Labyrinth aus  
Holzkisten, für Wex Major  
Superhero kein Hindernis



Je nach Szene und  
Dramaturgie zoomt die  
Kamera weiter vom  
Geschehen weg



Unser 3D-Programmiergott Gari Biasillo kommt sehr gut voran. Wild Nines ist ein 3D-Action-Jump'n Run, bei dem Ihr Euch innerhalb vorgegebener Grenzen frei bewegen und in jede Richtung ballern könnt. Durch dramatische Kamerafahrten und Perspektivwechsel wollen wir in Verbindung mit Tom Tanakas (Spieldesigner) Entwürfen das Spiel so spannend wie möglich gestalten. Trotzdem leidet das Shiny-typische Gameplay natürlich in keinsten Weise unter den verwendeten Techniken. Und was wäre ein Shiny-Spiel ohne das coole Drumherum, da es schon bei Earthworm

Jim gab? Wir diskutieren gerade die Möglichkeit einer animierten Fernsehshow (vielleicht sogar komplett in 3D) und einer Puppenserie. Wir verhandeln auch mit Hollywood-Drehbuchautoren über einen Wild-9-Kinofilm.

rz

Wir werden Euch selbstverständlich über alle neuen Entwicklungen auf dem laufenden halten, bis zum nächsten mal, Kevin Munroe.

### INFO

System: Playstation  
Name: Wild Nines  
Genre: 3-D-Action-Jump'n Run  
Hersteller: Shiny Entertainment  
Geplanter Erscheinungstermin:  
**Weihnachten '97**

### Ladenlokal

45131

**Essen**

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



### Ladenlokal

40211

**Düsseldorf**

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

### SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supersoccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	89,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90		
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Command&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	69,90
Exhumed dt.	89,90	Stretracer dt.	79,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Player Manager dt.	89,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	79,90		
Jet Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

### DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



**Sofort lieferbar, monatlich neu**

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)

Das Magazine ist in englisch  
Jetzt bestellen zum Preis von

**24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 17:

Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword u.a.

Ab 3.4 Ausgabe 18 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Comm.&Conq., Trash it, Power Soccer int. u.a.

### ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

### Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN \*\*\* VHS

SOFORT BESTELLEN

**NUR 19,90 DM**

**NEU NEU NEU NEU NEU**

**PowerStation**

132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen  
Jetzt testen  
**17.50 DM**

### Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

**24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

**SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!**

### N 64

N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mario Kart 64 dt.	ab Mai



Rechtzeitig zum

Deutschlandstart !!

Engl. N 64 Magazine!

Official N 64 Mag. 17.50

N 64 Xtreme Mag. 17.50

Total N 64 Mag. 12.50

In allen Heften ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64

# 0201 / 777235



# WING OVER

Flugsimulationen sind in der Welt der Konsolenspiele eher selten anzutreffen.

Virgin möchte dem anscheinend entgegensteuern.



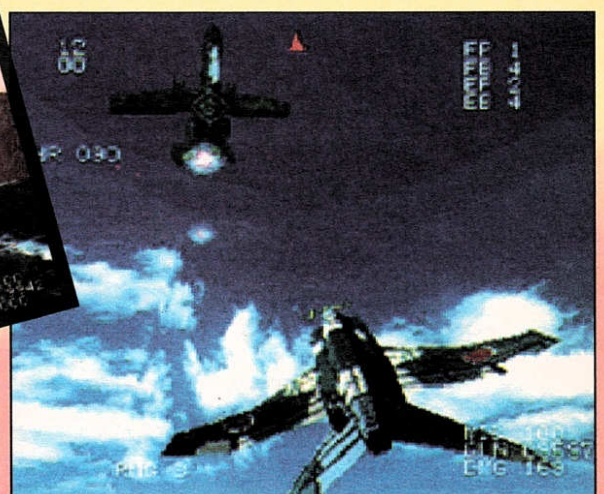
Jede der Maschinen dürft Ihr aufrüsten. Dadurch gewinnt Ihr Vorteile bei Duellen.



Idyllische Luftkämpfe in „Oldtimern“ im 21. Jahrhundert



In acht unterschiedlichen Szenarien müßt Ihr u.a. Luft- und Boden-Missionen erfüllen



Im Flug-Business ist Virgin bereits seit 12 Jahren vertreten. Ob dies die Beweggründe dafür waren, für die Playstation eine Flugsimulation herauszubringen, ist jedoch fraglich. Wing Over gehört eher zu jenen Spielen, die sich zwar einigermaßen realistisch steuern lassen und doch vom Spielprinzip an Shoot'em Ups wie Air Combat (Playstation) oder Wing Arms (Saturn) orientieren. Der fiktive Anteil zeigt sich sehr deutlich an der Storyline. So spielt die Rahmenhandlung im 21. Jahrhundert, wo Kriege wie wir sie kennen, nicht mehr existieren. Der Weltfrieden ist mehr oder weniger gewährleistet, Auseinandersetzungen werden stattdessen von wenigen auserwählten Kämpfern stellvertretend ausgetragen. In diesem Fall sind es Fliegerpiloten und das dazugehörige Bodenpersonal (Kommandant und Mechaniker), die sich in Teams einen Luftkampf liefern. Als Mitglied des Teams „Never Mind“ fliegt Ihr Seite an Seite mit drei Wingmännern (und Frauen) Missionen gegen ein rivalisierendes Team namens „MOT“. Die Aufträge, die Ihr in den insgesamt acht Szenarien erhaltet, beinhalten meistens Luftduelle. Angriffe auf Bodenziele gehören jedoch ebenfalls zu Euren Aufga-

ben. Ungewöhnlich dabei ist, daß die zu steuernden Flugzeuge, aus unterschiedlichen Epochen der Zeitgeschichte stammen. So könnt Ihr je nach Belieben aus 29 Flugzeugen (einige davon versteckte Maschinentypen) anfangen von Doppeldeckern wie dem Focke DR1 bis hin zum düsengetriebenen F/A-18A Hornet auswählen. Je nach Geldbeutel dürft Ihr sie später nach Belieben mit modernen Equipment-Teilen aufrüsten. Als Team-Führer müßt Ihr Euch vor jedem Einsatz gut überlegen, wie man die Mission am sichersten erfüllt. Es geht nicht an, daß Ihr Euch als Einzelkämpfer bedenkenlos in Luftduelle hineinstürzt. Strategisches Denken und Teamgeist sind Grundvoraussetzungen zum Erfolg, zumal dadurch der Handlungsablauf geringfügig beeinflusst wird. Wem der Story-Modus auf die Dauer zu anstrengend wird, kann aus vier weiteren Optionen auswählen: der Tournament-, Free

Game, Survival und 2P-Link-Modus, wo er jedoch ebenfalls im Team agieren müßt. Alle, die es besonders genau nehmen, können je nach Wunsch den Sony Analog Flightstick anschließen. Dadurch lassen sich die Maschinen besser und präziser steuern. Wing Over ist in Japan bereits erhältlich, für Deutschland ist ein Release zwischen Mai und Juni dieses Jahres geplant. tet

## INFO

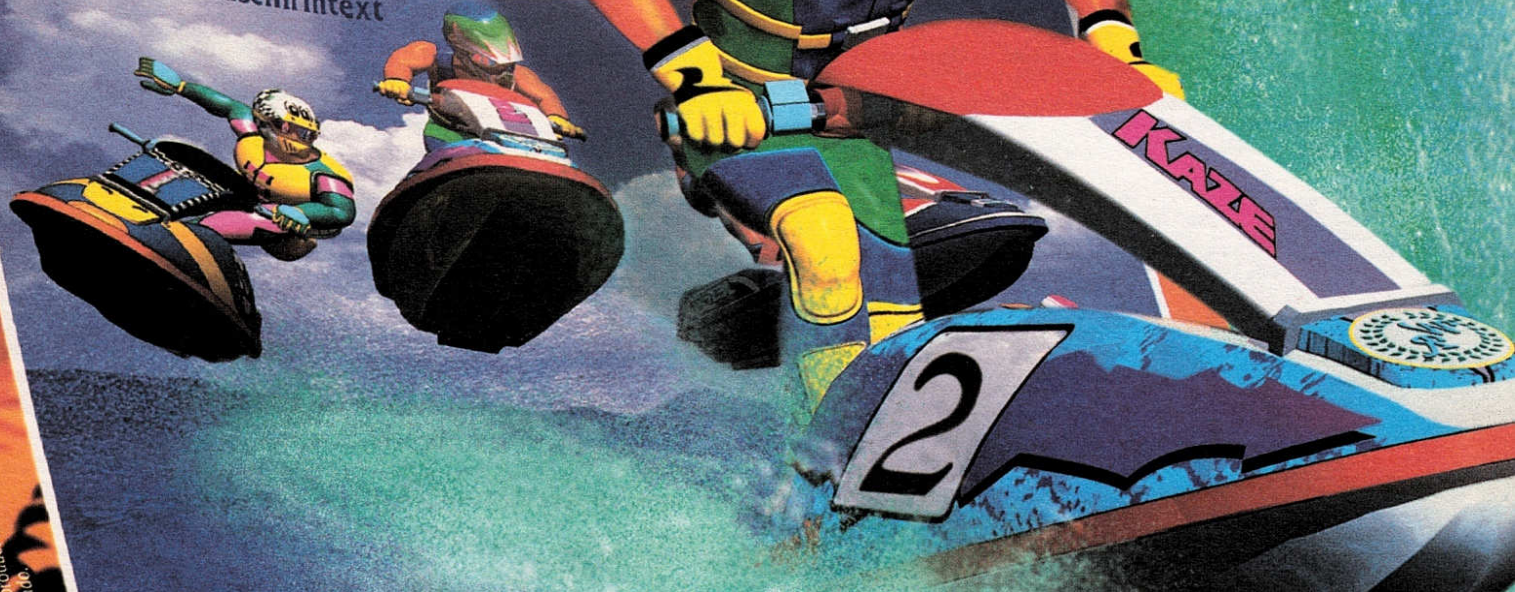
System: Playstation  
Name: Wing Over  
Genre: Action-Flugsimulation  
Hersteller: JVC/Pack In Video/Virgin  
Geplanter Erscheinungstermin:  
Japan: erhältlich  
Deutschland:

**Mai/Juni 1997**



# Heiße Spritztouren gefällig?

Mit deutschem Bildschirmtext



## WAVE RACE

Kristallklare Wellen.  
Glühende Sonne. Vollgas.

Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner  
hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes  
Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-  
Modus. Exklusiv für Nintendo 64.

**Nintendo**

NINTENDO 64



# The New Dimension of Fun

This product made in cooperation  
with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.  
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.  
with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. ® TM and ® are Trademarks of Nintendo.



# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation-Fußballfans dürfen sich freudig die Hände reiben: Die Fortsetzung von Konamis erfolgreichem Kicker-Spektakel wartet mit neuer 3D-Optik und tonnenweise Taktikfinessen auf



Die Mannschaften laufen ins ausverkaufte Stadion ein

Treffer! Die Spieler beim wohlverdienten Freudentanz (rechts)



Der mit dem „Pro“-Anhängsel versehene Playstation-Nachfolger verheißt mehr Spannung langersehentes 32-Bit-Grafikniveau. Dazu sollte man noch anmerken, das *International Superstar Soccer-Pro* in Japan unter dem Titel *Winning Eleven'97* veröffentlicht wurde und somit nicht aus der Feder des gleichen Entwickler-Teams der zuletzt erschienenen *International Superstar-Deluxe*-Serie stammt. Bevor Ihr eine Mannschaft zum Sieg führt, sucht Ihr Euch zu Beginn eines von 32 Nationalteams aus, das in den drei zur Auswahl stehenden Wettbewerben „Exhibition“, „International League“ und „International Cup“ antreten darf. Danach bestimmt Ihr die Spieldauer, Wetterbedingungen (Regen, Bewölkt, Sonnenschein), Tageszeit (Tag, Nacht) oder entscheidet Euch für eines von vier angebotenen Stadien. Ein weiteres Menü erscheint, indem sich

**Oben:** Ein Kopfball bahnt sich seinen Weg durch die gegnerische Abwehr. Links gibt's Freistoß.

zahlreiche Spielparameter justieren lassen. Hier darf man neben der Rangordnung seines Lieblingskickers, auch die strategische Mannschaftsaufstellung wählen, ob sie z.B. eher offensiv oder defensiv ausfallen soll. Gleich darauf laufen die Mannschaften ins Stadion ein und das erste Match wird angepfiffen. Die Steuerung präsentiert sich recht unkompliziert: Mit einer über dem Kopf platzierten Markierung wird angezeigt, welchen Spieler man gerade kontrolliert. Je nach Position des Teamkollegen darf der Ball flach oder hoch gespielt, gerade geschossen oder quer gepaßt werden. In

Prächtig passen oder schöne Eckenflanken schießen: In ISS-Pro kein Problem



der Defensive wird auf Knopfdruck gehakelt oder gegrätscht was die Beine hergeben. Zur besseren Spielfeldübersicht wird wie gehabt ein Radar eingeblendet. Hat es nach Ablauf der Spielzeit ein Unentschieden gegeben, entscheidet wie üblich ein Elfmeterschießen über den glorreichen Sieger. Ein sehr gesprächiger Live-Kommentator begleitet Euch durch das gesamte Spielgeschehen. Zwischen den Partien könnt Ihr Statistiken des Spielverlaufs begutachten, die Aufstellung ändern oder einzelne Kicker-Positionen neu besetzen. Des weiteren stehen zahlreiche Parameter zur Feinjustierung bereit, mit denen Ihr Euch von Bildschirmanzeigen, Sprachausgabe oder anderen Nebensächlichkeiten entledigen könnt. Grundsätzlich dürft Ihr jederzeit zwischen vier verschiedenen Zoom-Perspektiven wählen. Bis zu zwei menschliche Mitspieler können sich bei *International Superstar Soccer-Pro* heiße Ballgefechte liefern oder friedlich miteinander in einen Team bolzen. Ob ISS-Pro in der ersten Liga der Konsolen-Top-Kickereien mitspielen kann, erfahrt Ihr im demnächst folgenden Test.

ws

## INFO

System: Playstation  
Name: Intern. Superstar Soccer Pro  
Genre: Fußballsimulation  
Hersteller: Konami  
Geplanter Erscheinungstermin:

**Juni/Juli**



fordern Sie unseren  
kostenlosen Gesamtkatalog an  
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

# Playcom

und eine Telefonnummer...

# 089-546 0 300

Internet-Email:  
info@playcom.de

## Super NES

Casper	dt	*119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Incanation	dt	79.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lufia	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	*109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	*109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	109.99
Power Pigs	dt	79.99
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Prince of Persia 2	dt	79.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

## Super NES- Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Oscar	dt	69.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme.)	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

## Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mags Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

## Gameboy

Donkey Kong Land 2	dt	59.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Waterworld	dt	49.00

## Gameboy- Sonderangebote

Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	34.99
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 (Judgme.)	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

## Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99

## Nintendo 64

Clayfighter 3	dt	* 149.00
Descent 64	dt	* 149.00
Fifa Soccer 64	dt	124.99
Goemon	dt	139.00
Hexen	dt	* 159.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	139.00
Joust X	dt	* 159.00
Mario Kart 64	dt	* 89.00
Mario Kart inkl. Joyp	jp	249.00
Mario Kart 64 ohn.J.	us	189.00
NBA Hangtime	dt	* 129.00
Perfect Eleven Socc.	jp	229.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Robotron X	dt	* 159.00
Robotech	dt	* 149.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Super Mario 64	jp	139.00
Turok	uk	149.00
Turok	dt	149.00
Wargods	dt	* 169.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00
Wayne Grazyky Hockey	us	164.00
Wayne Great. Hockey	dt	* 129.00

## Nintendo 64-Zubehör

5 Meg Memory Card	dt	79.00
Antennenkabel N64	dt	49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekicker	dt	69.00
Joypad N64 rot	dt	* 54.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	* 59.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	* 49.00
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 blau	dt	* 54.99
Joypad N64 Grün	dt	* 54.99
Joypad N64 schwarz	dt	* 54.99
Joypad N64 gelb	dt	* 54.99
Memory Card N64	dt	49.99
Memory Card N64	dt	34.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
N64+Mario 64	dt	479.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	579.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spielbox	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	24.99

## Mega Drive

Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	89.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	89.99
NBA Live 97	dt	89.99
NHL Hockey 97	dt	89.99
Sonic 3D	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

## Mega Drive- Sonderangebote

Comix Zone	dt	49.99
Dynamite Headly	dt	39.00
Earth Defense	uk	19.99
Earth Worm Jim	dt	49.99
Funny World/Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99
Mega Man Willy Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99
ShaFu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99

## TOP SPIEL DES MONATS



## Suikoden

dt 99.00

Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

## Mega Drive-Zubehör

Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99

## Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Alien Trilogy	dt	79.00
Atari Arcade Greatest	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Battle Sport	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Chronicles o.L.Sword	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00

Crypt Killer	dt	99.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	79.99
Dawn of Darkness	dt	* 99.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Dragonheart	dt	89.00
Need for Speed 2	dt	* 89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstasy	dt	* 99.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	84.99
F1	dt	99.00
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Gene Wars	dt	* 89.00
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	dt	* 84.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Isnogud	dt	* 89.00
Last Dynasty	dt	89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Lifeforce Tenka	dt	* 99.00
Little Big Advent.	dt	89.00

Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	109.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	79.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Face Off 97	dt	79.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Novastorm	dt	89.00
Onside Soccer	dt	79.99
Pandemonium	dt	79.99
Perfect Weapon	dt	* 89.00
Player Manager	dt	79.99

Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	dt	79.99



Porsche Challenge	dt	79.99
Powerplay Hockey	dt	84.00
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Rage Racer	dt	* 109.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt	* 89.00
Resident Evil	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	* 99.00
Return to Zork	dt	89.00
Road Rage	dt	89.00
Rock n Roll Racing 2	dt	* 89.00
Sampras Extreme Ten.	dt	89.00
Samurai Showdown	dt	79.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Blade (Edge)	dt	* 99.00

Space Jam	dt	79.99
Spider	dt	84.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Star Gladiator	dt	79.99
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	79.99
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total NBA 97	dt	79.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	* 99.00
Twisted Metal 2	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer Fant. B.	dt	89.00
Wing Commander 4	dt	* 89.00
X2 Project	dt	89.99
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

## Sony PSX- Sonderangebote

Air Combat Platinum	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberia	dt	59.99
Cyberspeed	dt	44.99
Destruction Derby 1	dt	49.00
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Gex	dt	59.99
Hi Octane (DA)	dt	64.99
Iron & Blood	dt	59.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00
Wipe Out 1 Platinum	dt	49.00

## Sony PSX-Zubehör

Game Bust/Action R	dt	79.99
Garment Lenkrad PSX	dt	129.99
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	dt	79.99

## Saturn

Alien Trilogy	dt	79.99
Alien Trilogy	uk	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Sport	dt	* 89.00
Battle Monsters	dt	79.99
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	89.99
Casper	dt	79.99
Castlevania - Bloodi	dt	* 89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00

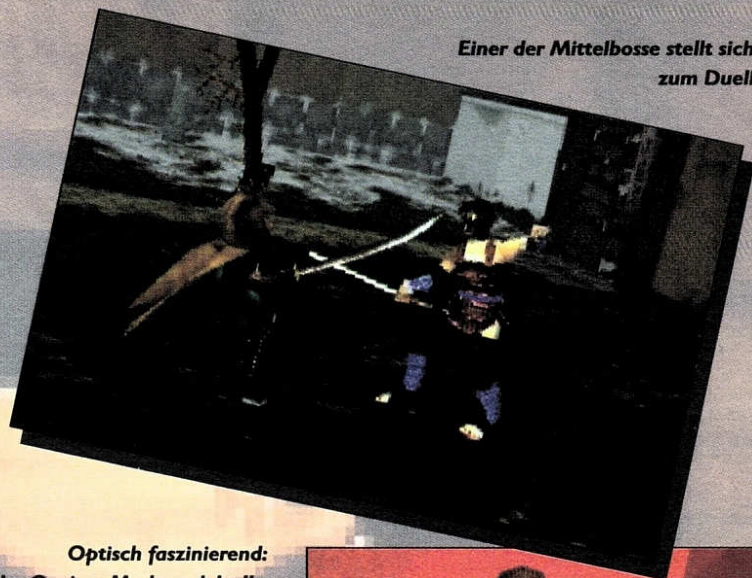
Crow: City of Angels	dt	89.00
----------------------	----	-------

Cyberia	dt	79.99
Daytona USA Cha.Ed.	dt	99.00
Dragonheart	dt	79.99
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frankenstein	dt	89.00
Galactic Attack	dt	79.99
Heart of Darkness	dt	99.99
Impact Racing	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
John Madden F.97	dt	79.99
Last Dynasty	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NHL Hockey 97	dt	79.99
Off World Intercept.	dt	84.00
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	* 89.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Road Rash	dt	79.99
Sonic the Fighters	dt	89.99
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Streetfighter Alp.2	dt	79.99
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tempest 2000	dt	89.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Tunnel B1	dt	74.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Fighter 2	dt	8



# 77777777 BUSCHIDO BLADE

Mit Tobal No.1 bewies das japanische Software-Haus Square, daß es nicht nur gute Rollenspiele produzieren kann. Hier kommt der zweite Streich.



Einer der Mittelbosse stellt sich zum Duell

Optisch faszinierend: Im Onview-Modus erlebt Ihr alles aus der Ich-Perspektive



**B**ushido – das ist der Weg des Kämpfers, jener ehrbare Kodex, der das Leben eines Samurai bis ans Ende seiner Tage bestimmt. Bushido Blade befolgt, zwar nur virtuell, doch einigermaßen konsequent diese strengen Regeln der altjapanischen Samurai-Gilde. Aus diesem Grund unterscheidet sich dieses Beat'em Up drastisch von vergleichbaren Genrevertretern wie z.B. Samurai Shodown. Zum einen existieren weder Energie- noch irgendwelche sonstigen Power-Balken, die den derzeitigen Status der jeweiligen Kämpfer anzeigen. Zum anderen wartet das Spiel insbesondere im Story-Modus mit einem außergewöhnlichen Stage-Aufbau auf. Die Kämpfe werden nicht in Einzelstages ausgefochten. Stattdessen befindet Ihr Euch in einem riesigen Areal, das in kleinere Einzelabschnitte aufgeteilt ist. Innerhalb dieser Gesamtstage dürft Ihr Euch per LI und Richtungstaste (Lauf-Funktion) eine beliebige Stelle für Eure Duelle aussuchen. Da sich diese Einzelabschnitte vom Aufbau her unterscheiden, könnt Ihr Euch beispielsweise die Bodenbeschaffenheit oder diverse Hindernisse zu Nutzen machen und strategisch vorgehen. Einen in sich abgeschlossenen Raum hingegen bilden die Stages in den 2P-, Survival-, Practice, Onview (Ich-Perspektive)- und Link-Modi. Ungewöhnlich auch die Moves und Kombos (die übrigens auch mit dem neuen Sony-Analog-Joypad ausgeführt werden können). Sie sehen auf

**Bushido-Kodex:** Wer im Story-Modus unfair kämpft, kommt nicht bis zum letzten Endgegner



den ersten Blick zwar ganz normal aus, sind jedoch abhängig davon, welche Waffe der jeweilige Kämpfer benutzt. Eine Charaktere mit einem normalen Samurai Schwert wird damit völlig andere Moves ausführen als mit einer Lanze. Insgesamt stehen Euch sechs Recken zur Verfügung, denen Ihr acht unterschiedliche Waffen in die Hand drücken dürft. Im Story-Modus kämpft Ihr Euch gegen fünf Gegner, drei Mittelbosse und einen Endgegner den Weg frei, um in den Genuß eines vollanimierten gerenderten Abspanns zu kommen. Verstoßt Ihr jedoch gegen die strengen Regeln des Bushido, bricht das Spiel nach dem fünften Gegner ab und Ihr bekommt statt der gerenderten Endsequenz eine Mahnschrift auf dem Bildschirm zu sehen. So wird hier z.B. darauf hingewiesen, daß Ihr unfaire Mittel eingesetzt habt oder zu oft gestorben seid. „Gewinnen um jeden Preis“ ist hier also nicht angesagt. Und ob dieser fernöstliche Kodex auch in abendländischen Breitengraden auf Zustimmung stößt, wagt man, zumindest in Videospielekreisen, zu bezweifeln.

tet

## INFO

System: Playstation  
Name: Bushido Blade  
Genre: Beat'em-Up  
Hersteller: Square  
Muster: MARO  
Tel.0711/9561130

Geplanter Erscheinungstermin:

Japan: bereits erschienen

Deutschland: keine Angaben

Ist das fair? Der zweite Mittelboß Szanka benutzt eine Lanze als Waffe.

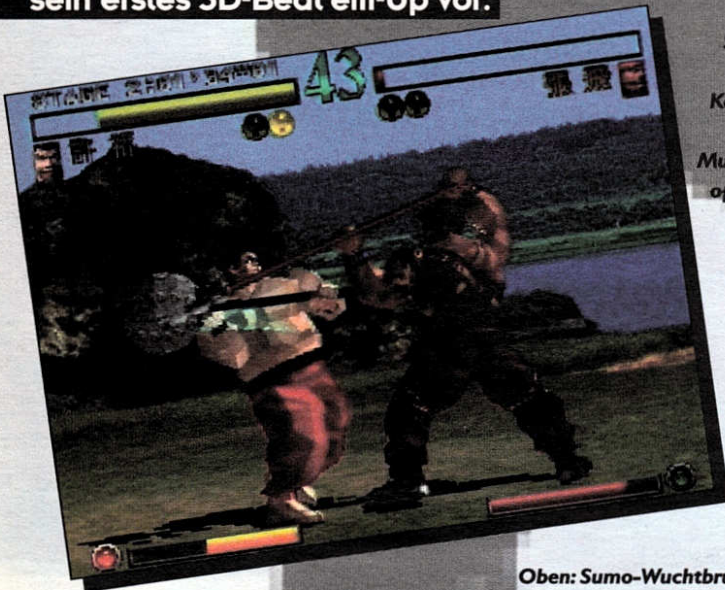


# Sangoku Musou

## DYNASTY WARRIOR



Nach Squares zweitem Prügelspiel-Debüt wagt sich ein weiterer Traditions Hersteller in fremdes Genregewässer. Koei – bekannt für historische Strategieschlachten – stellt mit Sangoku Musou sein erstes 3D-Beat'em-Up vor.



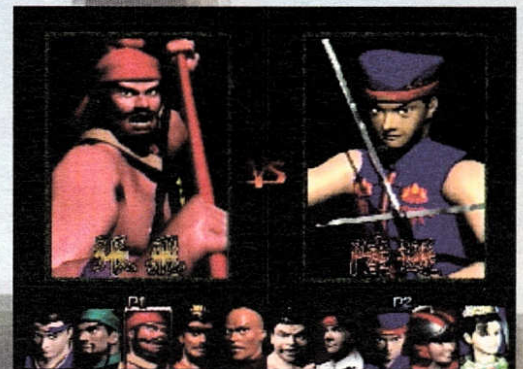
Soul Blade bekommt Konkurrenz: Sangoku Musou macht optisch eine hervorragende Figur

Für chinesische Dynastien gibt es nichts wichtigeres als die Ehre der Familie zu bewahren. So liegen ganze Generationen des in dreigeteilten Kaiserreiches fortwährend im Familienclich. Ein über Halunke des benachbarten Königreichs hat sich den wertvollsten Schatz der „Yun“-Familie – ein antikes Samurai-Schwert – gemopst. Sogleich macht sich der jüngste Kaiser-Sproß auf den Weg, das kostbare Familienheiligtum wieder zurückzuerobern. Bevor das fernöstliche Gekloppe richtig in Schwung kommt, dürft Ihr Euch für einen von zehn unterschiedlichen Kämpfern entscheiden. Mit spitzen Lanzen, scharfen Schwertern und wuchtigen Stahlkeulen bewaffnet, heizen wir unseren prügelwütigen Widersachern mächtig ein. Jeder der Kung-FU-Akrobaten verfügt über ein ansehnliches Special-Move-Repertoire, das sich ausschließlich auf die mitgeführte Waffenkollektion bezieht. Für Handkantenschläge oder kräftige Fußtritte bleibt unseren tapferen Krieger im Eifer des Gefechts keine Zeit mehr. Trotzdem kommen auch Martial-Arts-Taktiker nicht zu kurz: Für Schlag- und Counter-Attacken stehen jeweils zwei Buttons zur Verfügung. Mit einem flinkem Ausfallschritt lassen wir unseren

Oben: Sumo-Wuchtbrumme „Xu Zhu“ knackt mit seiner Steinkeule jeden Dickschädel. Rechts: Auch die Frauenfraktion darf wieder fleißig mitkloppen.



Kontrahenten z.B. ins Leere laufen und starten aus der Deckung eine brachiale Gegenattacke. Donnern während des Gefechtes zwei Stahlklingen aufeinander, sprüht gleißender Funkenregen durch die Gegend. Wer zuerst den Energievorrat des Gegners zweimal zum Dahinschwinden gebracht hat, darf sich auf die nächste Runde freuen. Alle Spielfiguren beeindrucken dabei durch superflüssige Animationen, feinstes Texture-Mapping und ausgefeilte Schlagtechniken. Den Horizont zieren malerische Landschaftskulissen, die ohne jegliche Polygon-Spielereien auskommen. Ähnlich wie bei Namcos Soul Blade ziehen besonders mächtige Schwerthiebe einen transparenten Schweif hinter sich her. Eingestreute Render-Filmchen sorgen für kurzzeitige Verschnaufpausen und geben Aufschluß über die Hintergrundstory der Nippon-Keilerei. Natürlich dürft Ihr Euch in Dynasty Warrior auch zu zweit duellieren oder in einem der zahlreichen Spielmodi (Survial, Time Trial und Team Battle) alleine antreten. ws



Welcher Haudegen darfs denn sein? Zehn schwerbewaffnete Krieger stehen zur Auswahl.

## INFO

System: Playstation  
 Import-Muster: MARO  
 Genre: Beat'em-Up  
 Hersteller: Koei  
 Geplanter PAL-Erscheinungstermin:

**Juli/August**



# DRACULA X

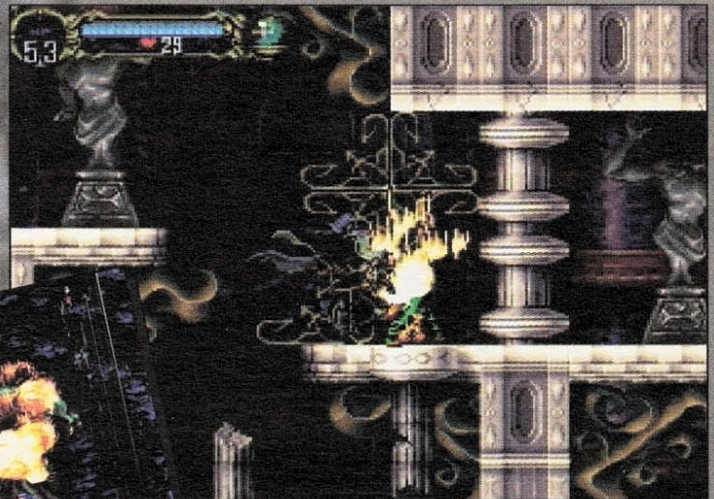
Nach den Contra-Söldnern mobilisiert Konami eine weitere 16-Bit-Legende für einen Next-Generation-Auftritt

	ALUCARD		LEVEL 3
	HP	65 / 72	STATUS
	MP	28 / 28	GOOD
	HEART	12 / 54	
STR	9 + 4	攻撃力	48
CON	7 + 18	防御力	40
INT	7		
LCK	8		
EXP	334	ROOMS	14
NEXT	116	HEAT	62
GOLD	58	TIME	0:03:51

Im Inventory-Menü aktiviert Ihr u.a. verschiedene Special-Moves, Waffen und Rüstungen

Hinter diesem ominösen Titel verbirgt sich (Freaks ahnen es bereits) eine weitere Episode der Castlevania-Serie, die Konami zu 16-Bit-Zeiten neben **Contra**, **Tiny Toons** und **Parodius** den Ruf als Edelschmiede einbrachte, den Ausrutscher **Vampire's Kiss** für SNES mal außen vor gelassen. Die Story von **Dracula X** schließt nahtlos an seine Vorgänger (u.a. schon auf NES, PC-Engine, MD und SNES erschienen) an: Nachdem der alte Blutsauger Dracula von Richter Belmont endgültig vernichtet scheint, verschwindet letzterer urplötzlich, als sich das Schloß Castlevania in Transsylvanien wieder materialisiert (passiert einmal in 100 Jahren). Das kann sich der Ehrenmann Alucard, der schon in einem der Vorgänger im Team mit Ralph C. Belmont (welch Zufall: meine Initialen!) den Kampf gegen die Vampirbrut aufnahm, natürlich nicht bieten lassen und so kommt es einmal mehr zum ewigen Kampf Gut gegen Böse. Erstaunlicherweise wurde das Spieldesign von **Dracula X** als klassische 2-D-Plattform-Ac-

tion im Stil der Vorgänger angelegt, angereichert mit begleitenden 3D-Effekten. Außerdem wurde ein kleiner Adventure-Part integriert, denn es gilt, verschiedene Rüstungen, Waffen und magische Extras sowie Special-Moves zu finden und zu erlernen. Das klassische Umblättern der Grafik hat man ebenso beibehalten wie fiese Endgegner (treten schon mal im Team auf) und die Kerzen und andere Items, die nach einem Peitschenschlag wertvolle Goodies freigeben. Unterwegs heimsen wachsame Augen auch Kohle ein, für die in späteren Levels wahrscheinlich Ausrüstungsgegenstände im Kampf gegen Werwölfe, Ghouls und Skelette eingekauft werden können. Bei Eurem Marsch durch das Schloß unseres Blutsaugers trifft Ihr auf Feinde aller Größenordnungen, wobei die Faustregel gilt: Je voluminöser die Kreatur, desto magerer die



Links macht Ihr in der Introschlacht Dracula nach seiner Verwandlung in dieses Monster fertig. Oben und unten schlagt Ihr Euch in bester 2D-Manier durch das Schloß des Bösen.



Animation. In unserer Preview-Version konnten wir auch noch keine grafischen Leckerbissen (vom guten Render-Intro mal abgesehen) ausmachen, die auf dem SuperNes nicht auch hinzubekommen wären, aber bis zum Release auf der Playstation im Sommer (genauer Termin steht noch nicht fest) ist ja noch etwas Zeit, um **Dracula X** etwas 32-Bit-Schliff zu verpassen. Die grafischen Sparmaßnahmen galten aber offensichtlich nicht für Pixel-Ketchup, von dem schon 'ne Menge auf der CD schlummert. Kommt Ihr z.B. in Kontakt mit Sensenmännern, wird's schnell rot. rk

## INFO

System: Playstation  
Name: Dracula X  
Genre: Seitenscroller mit Adventure  
Hersteller: Konami  
Geplanter Erscheinungstermin:

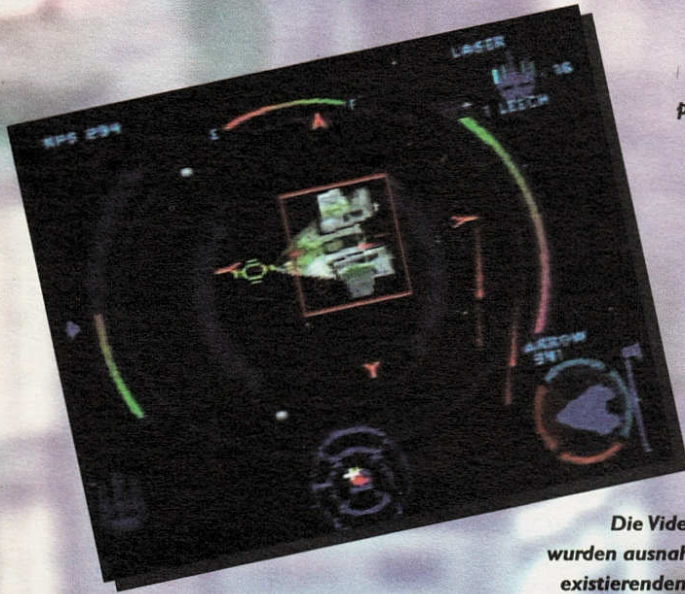
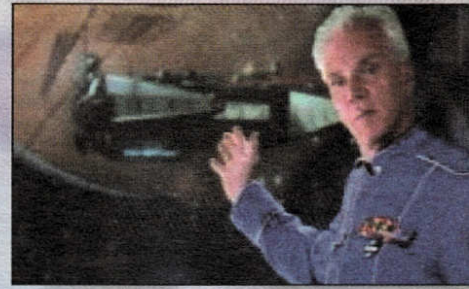
**Sommer 1997**



# WING COMMANDER IV

## THE PRICE OF FREEDOM

**Origins Meisterwerk der Filmkunst  
macht die 2. Runde auf der Playstation...  
mit mehr Filmsequenzen denn je**



Der Weltraum  
präsentiert sich  
nun in einem  
tiefschwarzen  
Gewand



Die Video-Sequenzen  
wurden ausnahmslos in real  
existierenden Sets gedreht



Über ein halbes Jahr haben die Entwickler von Origin benötigt, um das insgesamt 4,5 Gigabytes große Spiel für den Playstation-Gebrauch umzusetzen. In der Tat eine riesige Menge an Daten, größtenteils bewegtes Filmmaterial. Aber keine Bange, mit dem MPEG-Verfahren konnten zumindest die Videosequenzen komprimiert werden, so daß aus den ursprünglichen sieben PC-CD-ROMs „nur“ vier geworden sind. „Was hat sich gegenüber dem hochgejubelten Vorgänger verändert?“ lautet nun die große Frage. Das Spiel an sich gestaltet sich genauso wie bei allen anderen Wing Commandern. Eine umfangreiche Handlung, die stellenweise durch ein Pseudo-3D-Shoot'em Up unterbrochen wird. Sieht man jedoch genauer hin, werden einem im vierten Teil einige Neuerungen auffallen. Zum einen wurden für die Filmsequenzen richtige Sets im Studio aufgebaut. Die störenden Blue-Screen-Ränder bei den Akteuren sind somit gänzlich verschwunden. Zum anderen präsentiert sich der Weltraum im Shoot'em Up-Teil, in einem lichtscluckenden matten Schwarz (in Wing Commander 3 war er noch dunkelblau). Natürlich wird uns nach dem glorreichen Sieg gegen die Plüsch-Kilrathis in Teil 3 eine gänzlich neue Handlung geboten. Hauptheld Colonel Christopher Blair (gespielt von Mark Hamill) hat sich gerade als Farmer auf einem Agrar-Planeten niedergelassen und sich von Confed abgewendet. Da sieht sich die irdische Föderation schon dem nächsten Feind

gegenüber. Eine rücksichtslose Flotte von unidentifizierten Kampffliegern überfällt in den Außenbezirken der Föderation, den sog. Borderworlds, unbewaffnete Frachtschiffe und Raumstationen. Zur Aufklärung dieser Vorkommnisse wird Blair wieder in den aktiven Dienst zurückgeholt. Nun seid Ihr an der Reihe, den „Heart of the Tiger“ durch seine neuesten Abenteuer zu lotsen. Wie gehabt schlingelt Ihr Euch bei den Videosequenzen anhand von Multiple-Choice-Dialogen durch die Handlung und fliegt danach die anstehenden Missionen. Eure Wingmänner (und Frauen) wählt Ihr Euch in einem gesonderten Menü aus, die Schiffskonfiguration dürft Ihr ebenso selbst einstellen. Einmal draußen in der Schwerelosigkeit, werdet Ihr merken, daß einige Verbesserungen bezüglich der Gegner-AI (Artificial Intelligence) vorgenommen wurden. Die Kontrahenden verhalten sich intelligenter und greifen nun gerne mal in Formationen und Gruppen an. Die Missionen beinhalten jetzt auch Spezialaufträge, wobei Ihr z.B. bemannte Mini-Pods an feindlichen Raumstationen absetzen und gegen Ende des Einsatzes wieder per Traktor-Strahl einholen müßt. Ist ein Auftrag erfüllt, kehrt Ihr in gewohnter Wing-Commander-Manier per Autopilot zum Heimsektor zurück und landet auf Eurem Trägerschiff.



Eure Wingmänner und -frauen beim gemeinsamen Briefing vor dem Einsatz

### INFO

System: Playstation  
Name: Wing Commander IV  
Genre: Shoot'em-Up Adventure  
Hersteller: Origin/EA  
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:

**April 1997**

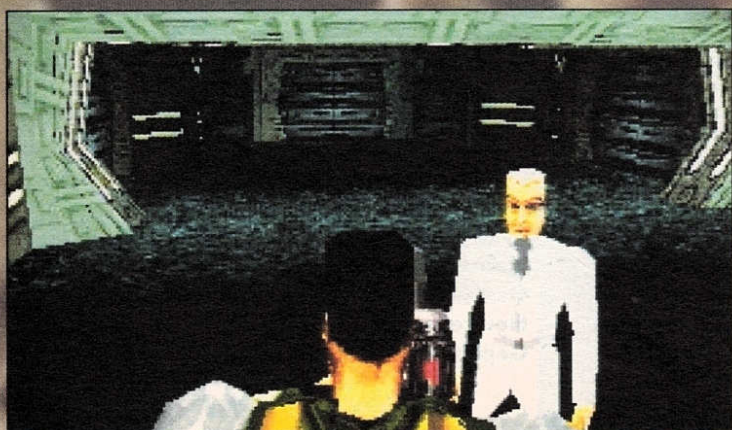
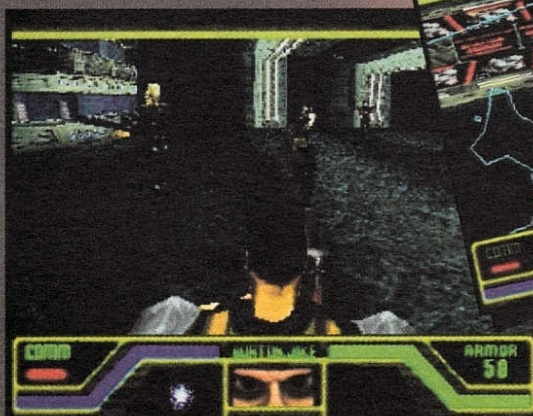


# BROKEN HELIX

In den Entwicklungslabors von Konami USA steht ein PS-Korridor-Shooter mit Adventueranteilen und besonderen Audiotracks vor der Fertigstellung



Der Vorgesetzte macht Euch während der Missionen ständig zur Schnecke. Unterwegs quatscht Ihr mit Leuten und sammelt wichtige Goodies ein. Per Automap links lokalisiert Ihr z.B. Fluchtwege vor den tödliche Kameras.



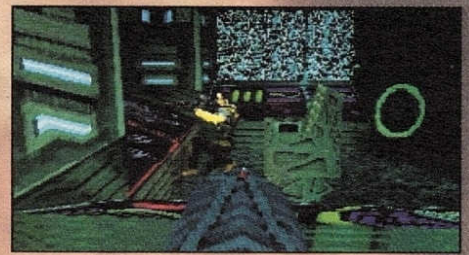
Der Sprengstoffexperte Jake Burton hat schon ein hartes Los gezogen: Ständig vom Vorgesetzten zusammengestaucht werden er und sein Team jetzt auch noch als letzte Rettung zum ominösen Stützpunkt Area 51 verfrachtet, um in einem Himmelfahrtskommando Terroristen zu überwäligen, die das streng geheime Versuchsgelände vermint haben. Da Ihr Euch nun dummerweise mit Dynamit und Konsorten auskennt, müßt Ihr die brenzlige Sache allein in die Hand nehmen, bevor das Team nachrücken kann. Die Gangster arabischen Einschlags haben aber die High-Tech-Revolution auch nicht verschlafen und bewegliche Kameras installiert, von denen Ihr Euch maximal einmal knipsen lassen dürft, soll Area 51 nicht dem Boden gleich gemacht werden. Also kriecht Ihr am besten um die Ecken und laßt Blei sprechen, sobald Ihr eine der im Dämmerlicht oft gut versteckten Objekte erspäht. An gewissen Terminals läßt sich auch die Kontrolle über die Überwachungskameras übernehmen, so daß Ihr unbeschadet die Gegend erkunden und per Automap kartografieren könnt. Unterwegs müßt Ihr mit Wissenschaftlern quat-

schen, um Keycards einzusacken und den Aufenthaltsort der explosiven Goodies rauszubekommen. Alle eingesammelten Items wie Medipacks, CD-ROMs etc. verwaltet und aktiviert Ihr in einem speziellen Menü. Insgesamt dürft Ihr bei diesem Konami-Projekt aber keinen Action-Fetzer im Stile von Disruptor erwarten, denn der Adventure-Part nimmt hier einen weitaus größeren Platz ein. Allein mit dem Finden von Schlüsseln ist es in Broken Helix nicht getan. Einen Höllenspaß beim Antesten dieser ersten von insgesamt vier Missionen (Konami verspricht eine mysteriöse Story-Line, bei der auch der Titel erläutert wird: Genmanipulationen?) hatten wir mit dem Walkie-Talkie, Eurer Verbindung zur Außenwelt. Wenn Euch Euer Vorgesetzter mal nicht gerade in bestem Army-Slang zusammenscheißt, warum Ihr immer noch nicht wieder zurück seid, erzählt irgendein verrücktes Teammitglied ständig davon, daß Elvis in Area 51 wiederbelebt werden soll, während der Terroristen-Anführer in tierisch witzigem Englisch mit arabischem Akzent tönt: „Muv ya män aut orr eill blo dis bläis ap“. Und das Ganze während Ihr auf der Männertoilette einen völlig wirres Zeug von sich gebenden Arbeiter von der Klobrille schießt, um Euch auf das Entschärfen der daneben stehenden Bombe zu kontrollieren. Also, **Broken Helix** kommt bisweilen schon (gewollt oder ungewollt?) komisch daher, was sich auch in der





Links: Bevor Ihr feindliches Terrain betretet, könnt Ihr die Gegend per Kamera erkunden



Karibik-Partysoundberieselung im Aufzug zeigt, bevor Ihr auf die tödlichen Selbstschußanlagen trefft... Euren Part spricht in den knapp 60 Minuten Dialogen übrigens kein geringerer als Bruce Campbell (Army of Darkness). Grafiktechnisch scrollt die Polygonwelt bereits schnell, es mangelt aber noch ein wenig an detaillierteren Texturen. Die Räume wirken aufgrund der stellenweise grellen Farbwahl und des groben Polygondesigns insgesamt noch sehr künstlich. Hier könnte ein Griff in den reichhaltigen Farbtopf der Playstation wahre Wunder bewirken. Sehr atmosphärisch kommen dagegen die eingestreuten

Renderfilmchen an, nachdem Ihr wichtige Teile der Story wie das Bombenentschärfen hinter Euch habt. Und damit habt Ihr alle Hände voll zu tun, denn Euch sitzt ständig ein unbarmherziges Zeitlimit im Rücken, weil unser arabischer Freund seine Millionenforderung ja schließlich nicht bis Sylvester verschieben will. Insgesamt sollen laut Konami im fertigen Spiel 144 000 Quadratmeter Gänge und Räume zu erkunden sein. Ich bin schon gespannt, wie es mit den Jokes im fertigen Spiel steht, oder ob **Broken Helix** noch auf bierernst getrimmt wird. Über den genauen Erscheinungstermin hüllt man sich noch in Schweigen rk

### INFO

System: Playstation  
Name: Broken Helix  
Genre: 3-D-Shooter  
mit Adventure-Anteil  
Hersteller: Konami USA  
Geplanter Erscheinungstermin:

**Sommer 1997**

05 21/6 42 34 M.C. Game 05 21/6 42 34

#### SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGCOn	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	69,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Andretti Racing	DA	84,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	94,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	69,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	54,95
Burning Road	DV	84,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Carnage Heart	US	109,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra: Legacy of War	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
DavisCup Tennis	DV	84,95
Descent	DV	49,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	79,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Excalibur	DV	89,95
Extreme Games 2	DV	84,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final Fantasy 7	JP	179,95
Firo & Klawd	DV	89,95

Frank Thomas Big Hurt Baseball	DV	84,95
Gunship	DA	89,95
Hardcore 4x4	DV	89,95
Hexen	DV	89,95
Hyper Tennis	DV	89,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	49,95
Iron & Blood	DV	49,95
Iron Man/X-O	DV	59,95
Jet Rider	DV	84,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Lake Masters	JP	129,95
League of Pain	US	119,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Mato X	DV	84,95
Motoroon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Namco Museum Vol. 5	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95

Onside Soccer	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Penny Racers	DV	84,95
Penny Racers 2 (Choro Q 2)	JP	139,95
Perfect Weapon	US	109,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Player Manager	DV	89,95
PoEd	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Raging Skies	DV	94,95
Rally Cross	US	119,95
Rayman	DV	84,95
Ray Storm	JP	139,95
Ray Tracers	JP	139,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Sim City 2000	DV	89,95
Shellshock	DV	69,95
Soul Blade	US	109,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DA	84,95
Spider	US	119,95
Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Star Gladiators	DV	89,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	DV	89,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Superstar Soccer	DV	89,95
Street Racer	DV	94,95
Tekken 2	DV	99,95
Theme Park	DV	84,95

Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No. 1	DV	89,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden III	JP	144,95
Total NBA 97	DV	84,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
Track and Field	DV	94,95
True Pinball	DV	69,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Viewpoint	DV	49,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Pool	US	109,95
Warhammer	DV	89,95
Whizz	DV	89,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipeOut 1997	DV	94,95
Worms	DV	59,95
WWF in your House	DV	89,95
X2	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

#### NINTENDO 64:

FIFA 64	DV	119,95
Mario 64	DV	89,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Shadow of the Empire	DV	129,95
Turok	DV	139,95

#### SUPER NINTENDO:

Breath of Fire 2	DV	99,95
Civilization	US	129,95
Donkey Kong Country 3	DV	129,95
Sim City 2000	DV	129,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld  
Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.  
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



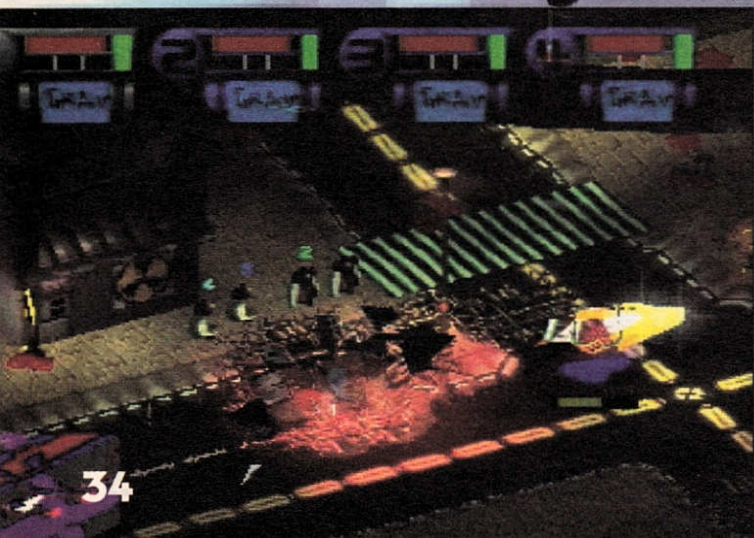
## SYNDICATE WARS

THE CORPORATE UPRISING

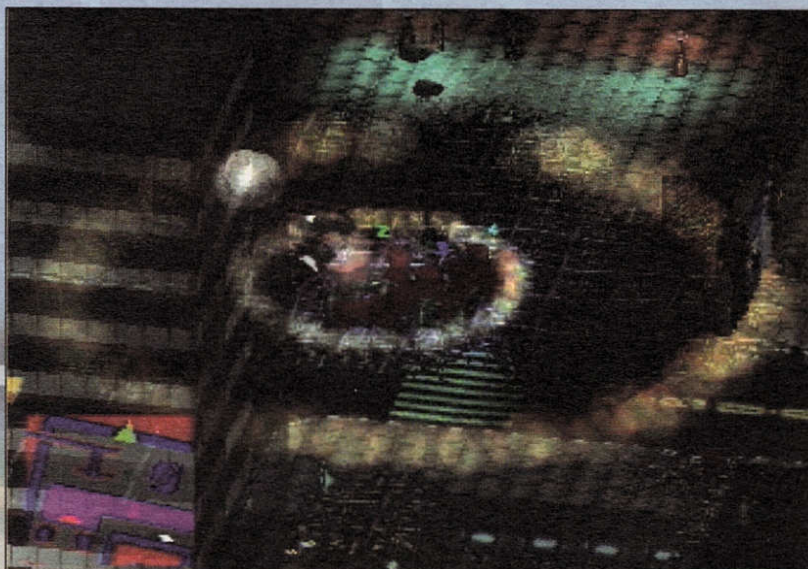
Angekündigt war dieses Spiel ja schon für Januar dieses Jahres. Nun endlich scheint ein Release-Termin festzustehen.



In der Einkaufspassage gibt's sogar eine Sushi-Bar



Die Grafik wirkt doch nun viel geschmeidiger und angenehmer als beim PC-Original, oder?



Freunde des Action-Strategiespiels dürften nun erleichtert aufatmen. Mehr als ein halbes Jahr nach der PC-Version soll die Cyberpunk-Ballerorgie nun für die Playstation umgesetzt werden. Bekanntlich ist Syndicate Wars der Nachfolger des erfolgreichen Titels Syndicate, der neben einer PC-Version für alle 16-Bit und einige 32/64-Bit Konsolen (3DO und Jaguar) erschienen war. Um so größer war die Enttäuschung, als Bulfrog Anfang des Jahres den Erscheinungstermin auf unbestimmte Zeit verschieben mußte. Die Ursache für die Verzögerung

begründeten die Entwickler damit, daß das gesamte Spiel von Grund auf erneuert werden müsse (was auch in der Tat unbedingt notwendig war). Und nun scheint es soweit zu sein. Mit einem Release-Date im Juni, wartet Syndicate Wars mit einer Grafikoberfläche auf, die sich deutlich von der des PC-

Originals unterscheidet. Auffälligstes Merkmal der Playstation-Umsetzung sind die Lichteffekte, die durch eine zusätzliche Grafik-Engine auf den Bildschirm gezaubert werden. Die gesamte Grafik wirkt nun ausgereifter und feinauflösender, ganz zu schweigen von den „wunderschönen“ Explosionen, die Euch stets durch das Spiel hindurch begleiten. Auch die Sprites wurden vergrößert, so daß jetzt eine präzisere Steuerung der Figuren möglich ist. Genau wie beim PC-Vorbild, müßt Ihr Euch zuvor für eine der zwei verfeindeten Parteien entscheiden: dem regierenden EuroCorp-Syndicat oder den Rebellen, genannt „Kirche der neuen Epoche“. Eine dritte Gruppe, bestehend aus Rockern und Ex-Kirchenmitglieder, nehmen lediglich als NPCs am Spielgeschehen teil, ist dennoch nicht zu unterschätzen. Sie besitzt die beste Ausrüstung von allen Beteiligten. Wie beim Vorgänger besteht jede der beiden Aktions-Truppen jeweils aus vier Kämpfern, die Ihr wahlweise per Joypad, Maus oder NeGcon durch die 30 unterschiedlichen Einsatzgebiete steuert. Letztere sind namentlich bekannte Großstädte (natürlich in einem Future-look), die Ihr in den nächtlichen Missionen durchschweift. Alles was sich Euch in den Weg stellt, seien es nun harmlose Passanten, vorbeifahrende Autos oder gar Gebäudekomplexe, darf beschossen und zerstört werden. Diesmal existieren auch Einsätze, die Ihr nur mit einem Mann (oder einer Frau, je nach dem) erfüllen müßt, oder aber Ausflüge außerhalb irdischer Gefilden wie beispielsweise zum Mond erfordern. Sabotage-Akte gehören ebenso zu Euren Aufgabengebieten





Anders als in der PC-Version: Die Explosionen sind ein grafisches Meisterwerk. Die Rauchwolken sind auch richtige Wolken und keine kolbigen Sprite-Schnipsel. Man beachte die dazugehörigen Lichteffekte!

wie die Entführung von Wissenschaftlern, Eliminierung von gegnerischen Anführern oder Entwendung geheimer Dokumente aus feindlichen Einrichtungen. Um den steigenden Anforderungen während des Spiels gerecht zu werden, dürfen diesmal auch Körperteile durch synthetische Gliedmaßen und Organe gegen entsprechend Bares ausgetauscht werden. Zudem werden die 24 Waffentypen aus der PC-Version übernommen, neue Ausrüstungsgegenstände sind in Planung. Als wichtigste Neuerung dürfte sich

der Mehrspieler-Modus herausstellen, wobei sich jeder Kämpfer in der Truppe, also maximal vier Charaktere, individuell von Hand steuern läßt. Man kann getrost davon ausgehen, daß der Termin im Juni diesmal eingehalten wird, doch aus der ursprünglich für den Sommer dieses Jahres geplanten Saturn-Version wird wohl nichts mehr. Laut Bullfrog seien zu wenige Saturn-Geräte weltweit auf dem Markt, als daß sich eine Umsetzung dafür lohnen würde. tet

# PREVIEW

## SYNDICATE WARS



### INFO

System: Playstation  
Name: Syndicate Wars  
Genre: Action Strategiespiel  
Hersteller: Bullfrog  
Geplanter Erscheinungstermin:

**Juni 1997**

07171-  
928892

# Second To None

Computer und Videospiele

07171-  
928893

### Sony Import

### Saturn Import

### Nintendo64

### Sony Pal

### Saturn Pal

Bedlam (us)	115.-	Amok (us)	115.-
Crow: City o Angels (us)	115.-	Andretti Racing (us)	115.-
Lands of Lore (us)	115.-	Bedlam (us)	115.-
Magic t. Gathering (us)	115.-	Black Dawn (us)	115.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-	Bombberman (us)	115.-
NBA Hangtime (us)	115.-	Bug Too (us)	115.-
Need For Speed 2 (us)	115.-	Contra: Leg. of War (us)	115.-
Powerslave (us)	115.-	Crow: City o Angels (us)	115.-
P.U.L.P. (us)	115.-		
Rally Cross (us)	115.-	Dark Savior (us)	115.-
Sentiment (us)	115.-	Die Hard Trilogy (us)	115.-
Soul Blade (us)	115.-	Dragon Force (us)	115.-
Spider (us)	115.-	Fighters Megamix (us)	115.-
Suikoden (us)	115.-	Heart Of Darkness (us)	115.-
Tenka (us)	115.-	Hercs Adventure (us)	115.-
Tomb Raider (us)	115.-	Hexen (us)	115.-
V-Rally (us)	115.-	ID 4 The Game (us)	115.-
Wing Commander4 (us)	115.-	Manx TT (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-	Mechwarrior 2 (us)	115.-
Time Crises + Gun	a.A.	Megaman 8 (us)	115.-
Multinorm PSX RGB	359.-	NBA Live '97 (us)	115.-
Justifier Gun (us)	79.-	NHL 97 (us)	115.-
360 Blox Memory Card	99.-	Scorcher (us)	115.-
PSX BOOT CHIP	40.-	Scud (us)	115.-
RGB Kabel	25.-	Soviet Strike (us)	115.-

### US & JAPAN NEUHEITEN

### AUF ANFRAGE !

BESUCHT UNSER  
LADENLOKAL  
GAME OVER !

IN DER  
POSTGASSE 9

### Sonderangebote

Tohshinden 3 PSX (jp)	99.-
2 Extreme PSX (us)	79.-
Black Dawn PSX (us)	79.-
Disruptor PSX (us)	79.-
NBA Live 97 PSX (us)	79.-
Reloaded PSX (us)	79.-
Space Jam PSX (us)	79.-
VC 2 incl. Gun SAT (dv)	99.-
NBA Hang Time N64 us	129.-
J-League N64 jp	149.-

Crash Bandicoot	99.-	Andretti Racing	99.-
Command&Conquer	99.-	Black Dawn	89.-
Crow: City of Angels	89.-	Command & Conquer	99.-
Destruction Derby 2	99.-	Crow: City of Angels	89.-
Excalibur	99.-	Dark Savior	89.-
Exhumed	99.-	Daytona USA CCE	89.-
Hercs Adventure	99.-	Die Hard ARCADE	99.-
ISS Deluxe	89.-	Exhumed	99.-
Jet Moto	89.-	Fifa '97	89.-
Legacy of Kain	99.-	Hexen	89.-
Little Big Adventure	85.-	Manx TT	99.-
Micro Machines 3	89.-	NBA Live '97	89.-
Monster Truck	99.-	NBA Jam Extreme	89.-
NBA In the Zone 2	99.-	PGA Tour Golf '97	89.-
NBA Live 97	89.-	Re-Loaded	89.-
NHL '97	89.-	Sega WW Soccer '97	89.-
Pandemonium	99.-	Soviet Strike	89.-
Power Move Wrestling	89.-	Space Jam	89.-
Porsche Challenge	85.-	Tempest 2000	89.-
Rage Racer	99.-	Tilt	89.-
Rebel Assault 2	89.-	Tomb Raider	99.-
Soviet Strike	89.-	Tunnel B1	89.-
Space Jam	99.-	Virtual On	89.-
Total NBA 97	85.-	Sega Sat Action Pack	449.-
Tomb Raider	89.-	(Sega R.+WW Soccer+SAT)	

**SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & N64 AUS HONG KONG HIER ERHÄLTICH !! DIE HARDWARE DIE DU IMMER VERGEBLICH GESUCHT HAST !**

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

**STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE AUS USA & JAPAN AM START !!**

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM+3 DM NN Gebühr  
Ladenpreise können abweichen !! Inh.: Greter/Stubenvoll-2nd2none GbR-Postgasse 9 - 73525 Schwab. Gmünd-FAX: 07171-928898



# Nintendo Wettbewerb Auflösung

Die Gewinner stehen fest,  
acht Glückliche erhalten  
demnächst eine der  
heißbegehrten  
Nintendo-64-Konsolen.

**WAYNE GRETZKY**

**AWARDS**

**STANLEY CUP**  
1983-84 1984-85 1986-87 1987-88

**ALL STAR**  
'80 '81 '82 '83 '84 '85 '86  
'87 '88 '89 '90 '91 '94 '96

**HART TROPHY**  
1979-80 1980-81 1981-82 1982-83  
1983-84 1984-85 1985-86 1986-87  
1988-89

Seinen ersten Stanley Cup gewann  
Wayne Gretzky mit Edmonton

Ok, ok, alles klar, Ihr habt es ja nicht anders gewollt. Da hock' ich mich nächtelang hin und denke mir ein paar wirklich knackige Fragen aus (zugegeben, ein paar einfache waren auch dabei) und was passiert – wir bekommen drei Kisten voller richtiger Antworten. Wird die Video Games nur von Genies gelesen oder habt Ihr Euch in der nächsten Bibliothek eingeknistet? Wie auch immer, falls wir nächstes Jahr wieder einen ähnlichen Wettbewerb machen sollten, gibt es keine Gnade mehr – dann kommen echt harte Fragen. Einige wollten sich die mühevollen Suche nach dem Lösungsspruch sparen und schickten uns Karten oder Briefe mit lapidaren Feststellungen wie „hiermit nehme ich an dem Nintendo-Wettbewerb teil“. So einfach geht's natürlich nicht, und daß Ihr die Fragen übersehen habt, nee, nee... Viele haben anscheinend versucht, über die Nintendo-Hotline einige der Antworten zu erhalten, aber wir waren böse



und haben nicht einmal Nintendo die Lösungen verraten.

Uns würde allerdings schon interessieren, was Ihr alles angestellt habt, um z.B. auf Miyamotos Geburtstag zu kommen oder Nintendos Hausnummer in Japan zu erfahren. Beschreibt doch mal in kurzen Briefen, wie Ihr denn auf die Lösungen gekommen seid. Die interessantesten Einsendungen veröffentlichen wir in den Leserbriefen. Einige Teilnehmer waren wieder besonders kreativ und zierten die Karten mit teils surrealistischen Gemälden oder ließen ihren künstlerischen Eingebungen freien Lauf. Poesie in Reinkultur bot uns Devin Gharibian an: „Und sieh! Und sieh! An weißer Wand, da kam's hervor wie Menschenhand, und schrieb, und schrieb an weißer Wand, Buchstaben von Feuer und schrieb und schwand“. Falls irgendjemand weiß, was uns diese Worte sagen wollen, klärt uns bitte

0123

99

Das N64-Joypad verfügt natürlich über zehn Funktionstasten

Ob auch Zelda V für Nintendo 64 wieder in Hyrule spielen wird, wurde leider noch nicht bekanntgegeben

03

Der zweite Präsident von links am Mount Rushmore ist Thomas Jefferson

20 km/h SPEED FUEL 372 m SEA LEVEL



auf. Ingo Müller aus Haina hat sich anscheinend ein Kommunikationsinterface in seinen Schädel implantieren lassen, denn neben seiner Telefonnummer stand der freundliche Hinweis „meldet sich Hirn“. Auf jeden Fall hatten alle offenbar viel Spaß an unserem Wettbewerb, vielleicht sollten wir doch ein regelmäßiges Kreuzworträtsel einführen.

Alle Teilnehmer, die nichts gewonnen haben, kann ich aber verträsten, denn der nächste Mega-Wettbewerb kommt bestimmt...

### HIER NUN DIE ANTWORTEN ZU DEN 15 FRAGEN:

#### Frage 1:

In welchem Monat wurde Shigeru Miyamoto, der geniale Geist hinter Mario, Zelda und vielen weiteren erstklassigen Spielen, geboren?

#### Antwort:

Shigeru Miyamoto wurde am 16. November 1952 in Sonobe bei Kyoto geboren. Der Lösungsbuchstabe lautete also **O**. Einige Leser wollten wissen, in welcher VG denn diese Information zu finden war, aber wir hatten niemals behauptet, daß alle Lösungen in früheren Ausgaben zu finden wären.

#### Frage 2:

Wie heißt das Königreich, in dem Link seine Abenteuer zu bestehen hat?

#### Antwort:

Das Königreich ist natürlich Hyrule, was für die zahlreichen Zelda-Fans selbstverständlich kein Problem war. Der Lösungsbuchstabe war also ein **E**.

#### Frage 3:

Wie heißt die Firma, die Pilotwings 64 programmiert hat?

#### Antwort:

Treue Leser waren hier absolut im Vorteil, denn wir hatten den Namen der Firma schon des öfteren erwähnt. Die texanische Software-Firma, die mit Pilotwings 64 ein beeindruckendes Konsolen-Debüt hinlegte, heißt Paradigm. Der Lösungsbuchstabe lautete also **I**.

#### Frage 4:

Wie heißt der zweite Präsident von Links am Mount Rushmore?

#### Antwort:

Da wurden wohl zahlreiche Lexika entstaubt, das Internet abgesucht oder die amerikanische Botschaft genervt. Der zweite Präsident von Links ist auf jeden Fall Thomas Jefferson. Der Lösungsbuchstabe lautete also **F**.

#### Frage 5:

Wie viele Tasten findet man am N64-Joypad?

#### Antwort:

Eigentlich ganz klar, zumindest, wenn man den Z-Knopf nicht vergißt, der auf dem Bild nicht zu sehen ist. Zusammen mit den vier C-Tasten, A- und B-Taste, L- und R-Taste und dem Start-Knopf ergibt das – frei nach Adam Riese – insgesamt zehn Tasten. Die Lösung war also ein **H**.

**Frage 6:** In welchem US-Bundesstaat befindet sich die Zentrale von Nintendo of America?

#### Antwort:

Die Büros liegen in Redmond im Bundesstaat Washington, ganz in der Nähe von Seattle, einer der schönsten Landschaften der USA. Der Lösungsbuchstabe war also ein **N**.

#### Frage 7:

Wie heißt die englische Software-Firma, die alle drei Donkey-Kong-Spiele fürs Super Nintendo entwickelte?

#### Antwort:

Ein gefundenes Fressen für SNES-Besitzer, denn zumindest eines der drei Module hat wohl jeder in seinem Regal stehen. Die Firma heißt natürlich Rare und arbeitet gerade an Donkey Kong World für Nintendo 64, das vielleicht im Juni in Atlanta während der E3 vorgestellt wird. Der Lösungsbuchstabe lautete also **E**.

#### Frage 8:

Wie lautet die Seriennummer von Super Mario World?

#### Antwort:

Die gesuchte Seriennummer lautete SNSP-MVV-NOE. Kein Problem für alle, die das Modul besitzen, alle anderen haben wohl die örtlichen Videotheken abgeklappert oder Schul- und Arbeitskollegen nach dem Spiel gefragt. Der Lösungsbuchstabe war jedenfalls ein **W**.

#### Frage 9:

In welchem Land wird der Game Boy Pocket hergestellt?

#### Antwort:

Die Antwort steht natürlich auf der Rückseite des Pocket-Game-Boys. Also dann schnell ins nächste Kaufhaus und nochmal nachgeschaut. Das Herstellungsland ist China, der Lösungsbuchstabe war folglich ein **N**.

**Frage 10:** Wie heißt die Software-Firma, die das einzige Adventure programmierte, das man zu dritt spielen konnte und das auch in Deutschland veröffentlicht wurde?

#### Antwort:

Klingt kompliziert, ist aber eigentlich ganz ganz einfach. Das Spiel war Secret of Mana und entwickelt wurde es von Square. Der Lösungsbuchstabe war also ein **S**.

#### Frage 11:

Mit welchem NHL-Team gewann Wayne Gretzky seinen ersten Stanley Cup?

#### Antwort:

War Euch diese Frage auch zu leicht? Seid Ihr etwa alle Eishockey-Experten? Wie auch immer – Wayne Gretzky gewann seinen ersten Stanley Cup mit den Edmonton Oilers. Der Lösungsbuchstabe mußte also ein **O** sein.

#### Frage 12:

Wie heißt der Präsident von Nintendo?

#### Antwort:

Der große Boß von Nintendo heißt Hiroshi Yamachi, der Lösungsbuchstabe war also ein **U**.

#### Frage 13:

Wie lautet die Hausnummer des Nintendo Hauptquartiers in Kyoto?

#### Antwort:

Ich würde ja zu gerne wissen, was Ihr alles angestellt habt, um auf die Antwort zu kommen. Das Nintendo-Hauptquartier hat die Hausnummer 60, der Lösungsbuchstabe lautete also **E**.

#### Frage 14:

In welchem Spielautomaten gab Mario sein Spieledebüt?

#### Antwort:

Seinen ersten Auftritt hatte Mario in Donkey Kong, der Lösungsbuchstabe war somit ein **N**.

#### Frage 15:

Wie heißt das Spiel, das in Rußland entwickelt wurde und gerade wegen des sehr einfachen und extrem fesselnden Spielprinzips zum Mega-hit wurde?

#### Antwort:

Das war zum Abschluß eine sehr einfache Frage, denn Tetris kennt ja hoffentlich jeder. Die Lösung war also ein **T**.

Außerdem hatten wir ja noch fünf Buchstaben irgendwo in den Ausgaben 2/97 und 3/97 versteckt, hier die Artikel und Seitenangaben, wo die Buchstaben zu finden waren:

Tip 1: Ausgabe 2/97, Seite 22, Jet Rider Preview.  
Tip 2: Ausgabe 3/97, Seite 66, So werten wir.  
Tip 3: Ausgabe 3/97, Seite 99, Andretti Racing Test.  
Tip 4: Ausgabe 3/97, Seite 7, Blastdozer Preview.  
Tip 5: Ausgabe 3/97, Seite 10, Mass Destruction Preview.

Das Ganze ergibt also insgesamt zwanzig Buchstaben, und richtig zusammengesetzt liest sich die Lösung wie folgt:

### THE NEW DIMENSION OF FUN

Der 1. Preis – ein Nintendo 64 mit drei Spielen, geht an:

**Dana Walter** aus 22399 Hamburg

Der 2.-8. Preis – jeweils ein Nintendo 64 inklusive einem Spiel, geht an:

**Mario Lampert** aus FL-9493 Mauren

**Bernd Hölzner** aus 76707 Hambrücken

**Markus Cruickshank** aus 30419 Hannover

**Thomas Liebl** aus 94065 Waldkirchen

**Florian Schönmann** aus CH-4055 Basel

**Thomas Riga** aus 42119 Wuppertal

**Boguslawa Kartschewski** aus 68519 Viernheim

Viel Spaß mit Euren Preisen und allen anderen vielen Dank fürs mitmachen!

12



# Wertungsliste:

(bis VG 04/97)

**M**onat für Monat entdecken neue Leser die Video Games. In unserer aktuellen Wertungsliste findet Ihr alle Nintendo 64-, Playstation- und Saturn-Spiele, die jemals getestet wurden inklusive Spielspaßwertung und der VG-Ausgabe, in der Ihr den Test findet (ausgenommen indizierte Spiele). Natürlich könnt Ihr ältere Ausgaben auch nachbestellen, die Details entnehmt Ihr bitte dem Impressum.

## NINTENDO 64

SPIEL:	AUSGABE:	WERTUNG:
Pilotwings 64	02/97	86%
Shadows of the Empire	02/97	78%
Super Mario 64	02/97	96%
Turok	03/97	90%
Wave Race 64	02/97	90%

## PLAYSTATION

SPIEL:	AUSGABE:	WERTUNG:
A-Train	05/96	83%
Actua Golf	05/96	78%
Actua Soccer	05/96	59%
Adidas Power Soccer	05/96	83%
Agile Warrior	03/96	68%
Air Combat	10/95	77%
Alien Trilogy	03/96	87%
Alone in the Dark 2	05/96	67%
Andretti Racing	10/96	85%
Aquanauts Holiday	09/96	65%
Assault Rigs	02/96	70%
Atari Collection Vol. I	04/97	74%
Ayrton Senna Kart Duel	02/97	63%
Baphomets Fluch	03/97	60%
Batman Forever	03/97	45%
Battle Arena Toshinden	10/95	86%
Battle Arena Toshinden 2	04/96	78%
Bedlam	03/97	66%
Black Dawn	01/97	77%
Blam! Machinehead	11/96	81%
Blast Chamber	01/97	70%
Blazing Dragons	10/96	68%
Braindead 13	05/96	62%
Bubble Bobble	09/96	81%
Bubble Bobble 2	03/97	78%
Burning Road	09/96	75%
Casper	09/96	70%
Cheesy	12/96	35%
Chessmaster 3D	05/96	74%
Chronicles of the Sword	01/97	61%
Command & Conquer	01/97	77%
Contra - Legacy of War	03/97	73%
Cool Boarders	02/97	60%
Crash Bandicoot	11/96	82%
Criticom	04/96	53%
Crow - City of Angels	01/97	69%
Cyberia	04/96	65%
Cybersled	10/95	61%
Cyberspeed	12/95	70%

D	06/96	49%
Darkstalkers	06/96	81%
Davis Cup Tennis	10/96	73%
Defcon 5	03/96	62%
Descent	03/96	84%
Descent 2	04/97	81%
Destruction Derby	11/95	80%
Destruction Derby 2	12/96	82%
Discworld	03/96	88%
Disruptor	11/96	88%
DNA Imperative	10/95	65%
3D Lemmings	10/95	73%
Earthworm Jim 2	01/97	78%
Epidemic	04/97	54%
Exhumed	04/97	85%
Extreme Games	11/95	69%
Extreme Pinball	06/96	56%
Fade to Black	07/96	78%
FIFA Soccer '96	01/96	86%
FIFA Soccer '97	12/96	88%
Firo & Klawd	11/96	68%
Formel I	09/96	91%
Gex	03/96	75%
Goal Storm	02/96	76%
Grid Run	12/96	39%
Gunship	08/96	76%
Hardcore 4x4	01/97	82%
Hebereke Popoitto	02/96	65%
Hexen	03/97	71%
Hi Octane	02/96	68%
Hyper Parodius	11/95	84%
Impact Racing	07/96	71%
International Moto X	12/96	40%
International Superstar Soccer Deluxe	01/97	80%
Iron & Blood	11/96	71%
Ironman/ X-O Manowar	10/96	55%
Jet Rider	03/97	80%
Johnny Bazookatone	03/96	78%
Jumping Flash	10/95	74%
Jumping Flash 2	09/96	74%
Killing Zone	09/96	48%
King's Field	04/97	83%
Konami Open Golf	07/96	56%
Krazy Ivan	01/96	70%
Last Dynasty	01/97	62%
Legacy of Kain	01/97	80%
Lomax in Lemmingland	12/96	70%
Lone Soldier	01/96	70%
Madden '97	10/96	87%
Magic Carpet	04/96	82%
Mechwarrior 2	04/97	78%
Megaman X3	07/96	66%
Mickey Mania	03/96	71%
Micro Machines V3 (Single Player)	04/97	68%
Micro Machines V3 (Multi Player)	04/97	89%
Monster Truck Rally	04/97	67%
Motor Toon GP 2	11/96	77%
Myst	04/96	54%
Namco Museum Vol. 1	04/96	74%
Namco Museum Vol. 2	09/96	71%
Namco Museum Vol. 3	04/97	73%
Nanotek Warrior	02/97	61%
Nascar '96	12/96	75%
NBA Jam Extreme	01/97	82%
NBA Jam Tournament Edition	10/95	90%
NBA in the Zone	03/96	80%
NBA in the Zone 2	02/97	87%
NBA Live '96	05/96	82%
NBA Live '97	02/97	79%
Need for Speed	04/96	73%



SPIEL:	AUSGABE:	WERTUNG:
NFL Gameday	04/96	76%
NFL Quarterback Club '96	05/96	82%
NHL Faceoff	02/96	84%
NHL Faceoff '97	03/97	82%
NHL Hockey '97	12/96	71%
NHL Open Ice	03/97	58%
Novastorm	11/95	65%
Off-World Interceptor	12/95	49%
Olympic Games	08/96	81%
Olympic Soccer	08/96	73%
Onside Soccer	10/96	55%
Pandemonium	12/96	84%
Penny Racers	10/96	72%
Perfect Weapon	03/97	63%
PGA Tour Golf '96	12/95	76%
PGA Tour Golf '97	11/96	77%
Philosoma	02/96	69%
Pitball	12/96	45%
Player Manager	04/97	71%
PO'ed	06/96	73%
Porsche Challenge	04/97	88%
Power Serve	11/95	19%
Primal Rage	02/96	74%
Prime Goal Ex	06/96	61%
Pro Pinball	08/96	83%
Psychic Detective	06/96	57%
Raiden Project	10/95	83%
Rapid Reload	10/95	75%
Raven Project	03/97	64%
Rayman	10/95	83%
Rebel Assault 2	02/97	75%
Reloaded	01/97	63%
Resident Evil	05/96	—
Return Fire	06/96	85%
Ridge Racer	10/95	90%
Ridge Racer Revolution	04/96	91%
Rise of the Robots 2: Resurrection	03/96	65%
Road Rage	03/97	48%
Road Rash	03/96	75%
Robotron X	01/97	66%
Riot	03/97	49%
Sampras Extreme Tennis	07/96	80%
Samurai Shodown 3	04/97	64%
Sentient	04/97	62%
Shellshock	07/96	69%
Shockwave	02/96	73%
Skeleton Warriors	09/96	58%
Slam'n Jam '96	07/96	67%
Slamscape	04/97	31%
Smash Court Tennis	12/96	84%
Soul Blade	03/97	88%
Soviet Strike	12/96	83%
Space Griffon	02/96	54%
Space Hulk	08/96	72%
Space Jam	04/97	27%
Spider	04/97	74%
Spot Goes to Hollywood	02/97	61%
Stadt der verlorenen Kinder	04/97	35%
Starblade Alpha	02/96	61%
Star Fighter 3000	08/96	78%
Star Gladiator	12/96	83%
Street Fighter	10/95	79%
Street Fighter Alpha	04/96	80%
Street Fighter Alpha 2	11/96	86%
Street Racer Deluxe	12/96	80%
Striker '96	12/95	74%
Super Puzzle Fighter II	04/97	77%
Suikoden	02/97	86%
Tekken	11/95	86%

Tekken 2	10/96	91%
Tempest X3	02/97	75%
Ten Pin Alley	04/97	64%
Theme Park	10/95	82%
Thunderhawk 2	02/96	83%
Time Commando	10/96	79%
Tobal No. 1	02/97	75%
Tombraider	12/96	90%
Top Gun: Fire at Will	08/96	75%
Total Eclipse	11/95	66%
Total NBA '96	04/96	81%
Total NBA '97	03/97	82%
Track & Field	06/96	87%
Trash-It	04/97	65%
True Pinball	05/96	69%
Tunnel B1	11/96	81%
Twisted Metal	01/96	72%
Twisted Metal 2	02/97	70%
2Extreme	02/97	65%
Victory Boxing	01/97	46%
Viewpoint	02/96	70%
Virtual Golf	08/96	72%
Virtual Pool	04/97	85%
Warhammer	12/96	71%
Warhawk	01/96	83%
Williams Arcade Greatest Hits	10/96	70%
Wipeout	10/95	78%
Wipeout 2097	11/96	87%
World Cup Golf	04/96	58%
Worms	02/96	85%
WWF - In Your House	01/97	65%
WWF Wrestlemania	12/95	75%
X-Com: Enemy Unknown	12/95	86%
X2	01/97	76%
Zero Divide	04/96	69%

## SEGA SATURN

SPIEL:	AUSGABE:	WERTUNG:
Afterburner 2	11/96	47%
Alien Trilogy	09/96	87%
Alone in the Dark 2	04/96	67%
Amok	12/96	78%
Andretti Racing	03/97	85%
Astal	08/95	64%
Athlete Kings	09/96	77%
Baku Baku	06/96	67%
Battle Arena Toshinden S	01/96	86%
Battle Monsters	08/95	—
Bedlam	04/97	66%
Big Hurt Baseball	06/96	71%
Black Dawn	03/97	77%
Black Fire	01/96	59%
Blazing Tornado	10/95	73%
Bombberman SS	09/96	70%
Breakpoint Tennis	12/96	54%
Breakthru	12/95	67%
Bubble Bobble	09/96	81%
Bug	10/95	85%
Bug Too!	02/97	84%
Bust a Move 2	09/96	85%
Chase HQ	10/96	61%
Clockwork Knight	08/95	50%
Clockwork Knight 2	09/95	68%
College Slam	05/96	79%
Command & Conquer	01/97	80%
Congo	06/96	74%
Crimewave	03/97	38%



### SEGA SATURN

SPIEL:	AUSGABE:	WERTUNG:
Crypt Killer	04/97	49%
Cyberia	05/96	65%
D	06/96	49%
Darius Gaiden	02/96	60%
Dark Savior	02/97	84%
Darkstalkers: Vampire Hunter	04/96	86%
Daytona USA	08/95	90%
Daytona CCE	12/96	88%
Deadalus	09/95	58%
Destruction Derby	10/96	78%
Die Hard Arcade	03/97	75%
Digital Pinball	11/95	65%
Discworld	09/96	88%
Don Pachi	06/96	58%
Dragon Force	02/97	85%
Dragonheart	04/97	39%
3D Lemmings	08/96	73%
Earthworm Jim 2	08/96	80%
Euro '96 England	07/96	62%
Exhumed	10/96	86%
Fantastic Pinball	11/95	79%
Fatal Fury 3	08/96	78%
Fatal Fury Real Bout	11/96	76%
FIFA Soccer '96	03/96	86%
Fighting Vipers	10/96	82%
FI Live Information	12/95	69%
Galaxy Fight	02/96	66%
Gebockers	06/96	49%
Gex	06/96	75%
Ghen War	02/96	63%
Gradius Deluxe Pack	06/96	77%
Gran Chaser	08/95	51%
Guardian Heroes	07/96	62%
Gunbird	03/96	69%
Gun Griffon	05/96	78%
Hang On GP'95	12/95	72%
Hardcore 4x4	01/97	78%
Hebereke Popoitto	02/96	65%
Hexen	04/97	71%
High Octane	12/95	68%
High Velocity	02/96	66%
Horde	06/96	65%
Hyper Parodius	09/95	84%
In the Hunt	02/96	73%
Ironman/ X-O Manowar	10/96	55%
Iron Storm	07/96	90%
Johnny Bazookatone	03/96	78%
Keio Flying Squadron	07/96	58%
King of Fighters '95	05/96	81%
Layer Section	11/95	62%
Loderunner	05/96	65%
Lost Vikings 2	03/97	85%
Madden '97	03/97	87%
Magic Carpet	04/96	82%
Mighty Hits	12/96	46%
Minnesota Fats Pool Legend	01/96	49%
Mr. Bones	12/96	62%
Mystaria	03/96	82%
Mystery Mansion	02/96	51%
NBA Action	09/96	79%
Need for Speed	08/96	73%
NFL '97	02/97	69%
NFL Quarterback Club '96	03/96	82%
NFL Quarterback Club '97	10/96	75%
NHL All-Star Hockey	11/95	61%
NHL Hockey '97	12/96	71%
Nights	08/96	85%

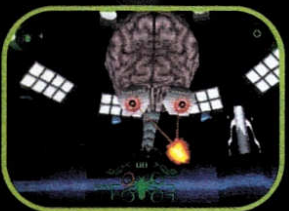
Off-World Interceptor	12/95	49%
Outrun	11/96	52%
Panzer Dragoon	08/95	80%
Panzer Dragoon 2	05/96	87%
Pebble Beach Golf Links	10/95	72%
Pro Pinball	10/96	83%
Rayman	11/95	83%
Return Fire	04/97	85%
Revolution X	06/96	40%
Rise of the Robots 2	05/96	65%
Road Rash	08/96	75%
Sega Rally	01/96	93%
Sega Worldwide Soccer '97	10/96	80%
Shellshock	06/96	69%
Shining Wisdom	09/96	81%
Shinobi Ex	08/95	82%
Shockwave	08/96	73%
Sim City 2000	12/95	88%
Skeleton Warriors	09/96	58%
Slam Dunk	10/95	40%
Slam'n Jam '96	07/96	67%
Solar Eclipse	02/96	68%
Sonic 3D	02/97	70%
Sonic Wings Special	08/96	67%
Soviet Strike	03/97	83%
Space Hulk	09/96	73%
Space Jam	04/97	27%
Steamgear Mash	12/95	54%
Story of Thor 2	09/96	84%
Street Fighter	10/95	79%
Street Fighter Alpha	04/96	80%
Street Fighter Alpha 2	11/96	86%
Street Racer Deluxe	12/96	80%
Striker '96	09/96	65%
Strikers 1945	09/96	62%
Tempest 2000	02/97	75%
Tetris Plus	12/96	70%
Theme Park	10/95	82%
Three Dirty Dwarves	10/96	74%
Thunderforce Gold Pack	11/96	70%
Thunderhawk 2	01/96	83%
Tilt!	11/96	72%
Tombr Raider	12/96	90%
Toshinden URA	11/96	60%
True Pinball	05/96	69%
Valora Valley Golf	04/96	74%
Victory Boxing	01/96	56%
Victory Goal	08/95	73%
Victory Goal '96	06/96	78%
Virtua Cop	02/96	—
Virtua Cop 2	12/96	79%
Virtua Fighter	08/95	80%
Virtua Fighter 2	02/96	90%
Virtua Fighter Kids	10/96	78%
Virtua Fighter Remix	09/95	82%
Virtua Racing	01/96	68%
Virtual Golf	10/96	72%
Virtual Hydlide	09/95	21%
Virtual On	01/97	65%
Virtual Open Tennis	06/96	38%
Wangan Dead Heat	10/96	48%
Wing Arms	11/95	50%
Wipeout	05/96	76%
World Cup Golf	04/96	58%
World Heroes Perfect	10/96	73%
World Series Baseball	12/95	72%
Worms	02/96	85%
WWF - In Your House	01/97	65%
WWF Wrestlemania	08/96	69%
X-Men: Children of the Atom	02/96	83%





# ÜBERLEBEN

## EINE FRAGE DER ANPASSUNG UND DER RICHTIGEN WAFFEN



*Wer nicht unter  
Spinnenangst leidet  
und sich gern auf  
schaurigen Jump'n  
Run Spielplätzen  
rumtreibt, der kann,  
nein, muß hier  
zugreifen.*

# SPIDER

THE VIDEO GAME

Für Sony PlayStation

BMG Interactive Web Site: [www.bmginteractive.de](http://www.bmginteractive.de)

**BOSS**  
GAME STUDIOS

Im Vertrieb von:

**BMG**  
INTERACTIVE



Es ist nicht einfach,  
ein Spiel möglichst präzise,  
objektiv und gleichzeitig  
sachlich zu bewerten.  
Unsere Testkriterien sind  
aber erprobte Werkzeuge

**D**er Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.

W E R T U N G	
System:	Playstation
Spieltyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%
<b>Spielspaß: 71%</b>	

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieltyps sowie technische Daten.

Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

**Neu ist unsere Altersempfehlung.**

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßbewertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



### MICHAEL

Wartet sehnsüchtig auf den Nachfolger zum Strategiespiel „World Advanced Military Commander“, das Tet in Japan geordert hat.



### DIRK

Wurde in Berlin mit 160 km/h geblitzt, aber die liebe Polizei hat vergessen, innerhalb der nötigen Frist den Bescheid zu schicken.



### WOLFGANG

Vor acht Wochen hat Wolfgang mit dem Rauchen aufgehört und seitdem keine Zigarette mehr angerührt (und was ist mit Zigarren?).



### RALPH

Einer seiner Kumpels arbeitet am Flughafen und besorgt ihm günstig einen Flug nach Osaka, wo er kräftig Spiele einkaufen will.



### ROBERT

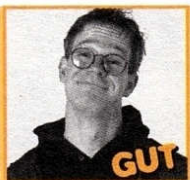
Hat mit viel Beziehungen die ersten DVD-Filme aus den USA bekommen und wartet auf den dazugehörigen DVD-Player.



### TET

Hat sich doch tatsächlich einen 166er Pentium ins Büro gestellt, der aber täglich neue Macken offenbart und Tet zum Wahnsinn treibt.

# NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:



Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelspieler" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einer persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionsempfehlung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

## DAS KLEINE GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet

Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.



### Media Control TOP 10

SUPER NINTENDO	1 (1)	Donkey Kong Country 3	SNES
	2 (4)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	3 (3)	FIFA Soccer '97	SNES
	4 (2)	Terranigma	SNES
	5 (5)	Super Mario Kart	SNES
	6 (6)	Super Mario All Stars	SNES
	7 (neu)	Street Fighter Alpha 2	SNES
	8 (9)	Asterix & Obelix	SNES
	9 (-)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
	10 (7)	NBA Live '97	SNES
SATURN	1 (1)	Tomraider	Saturn
	2 (2)	Command & Conquer	Saturn
	3 (neu)	Sonic 3D	Saturn
	4 (7)	NHL Hockey '97	Saturn
	5 (3)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
	6 (6)	Daytona CCE	Saturn
	7 (neu)	Dark Savior	Saturn
	8 (4)	Virtua Cop 2	Saturn
	9 (10)	Virtua Fighter 2	Saturn
	10 (9)	Nights	Saturn
PLAYSTATION	1 (1)	Tomraider	Playstation
	2 (5)	Destruction Derby 2	Playstation
	3 (4)	Command & Conquer	Playstation
	4 (3)	Formel 1	Playstation
	5 (2)	FIFA Soccer '97	Playstation
	6 (6)	Tekken 2	Playstation
	7 (9)	indiziert	Playstation
	8 (neu)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	Playstation
	9 (7)	Crash Bandicoot	Playstation
	10 (8)	Resident Evil	Playstation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

### Die zehn besten TESTS

1	Inter. Superstar Soccer 64	Nintendo 64	93%
2	FIFA Soccer '97	Saturn	88%
3	Mario Kart 64	Nintendo 64	85%
4	Vandal Hearts	Playstation	83%
5	Panzer General 2	Playstation	82%
6	Tunnel B1	Saturn	81%
7	Torico	Saturn	80%
8	Tenka	Playstation	80%
9	Excalibur	Playstation	80%
10	Little Big Adventure	Playstation	80%

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

### VG-LESER Top 10

1	Super Mario 64	Nintendo 64
2	Tomraider	PSX/Saturn
3	Turok	Nintendo 64
4	Command & Conquer	PSX/Saturn
5	Formel 1	Playstation
6	Wave Race 64	Nintendo 64
7	Legacy of Kain	Playstation
8	Tekken 2	Playstation
9	Resident Evil	Playstation
10	Inter. Superstar Soccer Deluxe	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort: "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

### Hits der REDAKTEURE



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Final Fantasy 7, PSX  
... weil's derzeit kein schöneres Rollenspiel gibt  
**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Soundtrack zu „Outlaws“  
... weil Enrico Moricone hier wohl Pate stand  
**FILM-FAVORIT** ..... Braveheart  
... ein Aussie mit Schottenakzent im US-Film



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Blast Corps, N64  
... weil Zerstören einfach Spaß macht  
**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Aerosmith, Nine Lives  
... die Oldies sind immer noch gut  
**FILM-FAVORIT** ..... Trainspotting  
... weil ich mit dem Rauchen aufgehört habe



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Fatal Fury R. B. Sp., Neo Geo  
... weil das Neo-Geo immer noch in ist  
**HÖRT ZUR ZEIT** ..... KI. Arschloch, Soundtrack  
... weil der Kleine sein großes Vorbild ist  
**FILM-FAVORIT** ..... Emma  
... weil Lovestories mich zum Heulen bringen



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Bushido Blade, PSX  
... weil Square auch gute Prügelspiele macht  
**HÖRT ZUR ZEIT** ..... FFVII, Soundtrack  
... weil er so schläfrig macht  
**FILM-FAVORIT** ..... Star Wars  
... weil Klassiker nie langweilig werden



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Doom 64, Nintendo 64  
... weil harte Männer Action brauchen  
**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Body Count, die Neue  
... weil harte Musik Männer braucht  
**FILM-FAVORIT** ..... She's the One  
... weil harte Männer auch romanisch sind



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Inter. Supers. Soccer 64, N64  
... weil man auch mit zwei linken Füßen ins Tor trifft  
**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Polizeisirenen  
... die ihn mit Vorliebe auf der Avus verfolgen  
**FILM-FAVORIT** ..... Der englische Patient  
... weil neun Oscars einfach nicht lügen können

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

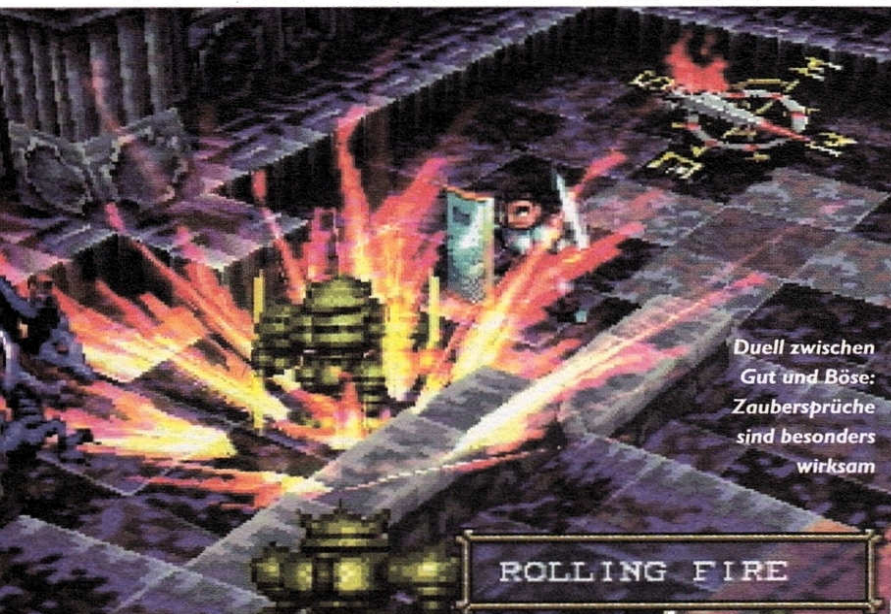
### KINOHITS des Monats

1	Star Wars	mit Darth Vader und Luke Skywalker
2	Vertrauter Feind	mit Brad Pitt und Harrison Ford
3	Kleines Arschloch	mit Aufklärungsunterricht
4	Der englische Patient	mit Ralph Fiennes
5	101 Dalmatiner	mit Glenn Close
6	Knockin' on Heaven's Door	mit Til Schweiger
7	Romeo & Julia	mit niemandem, den wir kennen
8	Die Story von Monty Pinneratz	
9	Fräulein Smillas Gespür...	mit Julia Ormond
10	Shine	ohne Oskar für Armin Müller-Stahl

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge



# Vandal Hearts



Duell zwischen  
Gut und Böse:  
Zaubersprüche  
sind besonders  
wirksam

ROLLING FIRE



ASH:  
WIR BESETZEN DAS  
GEFÄNGNIS!



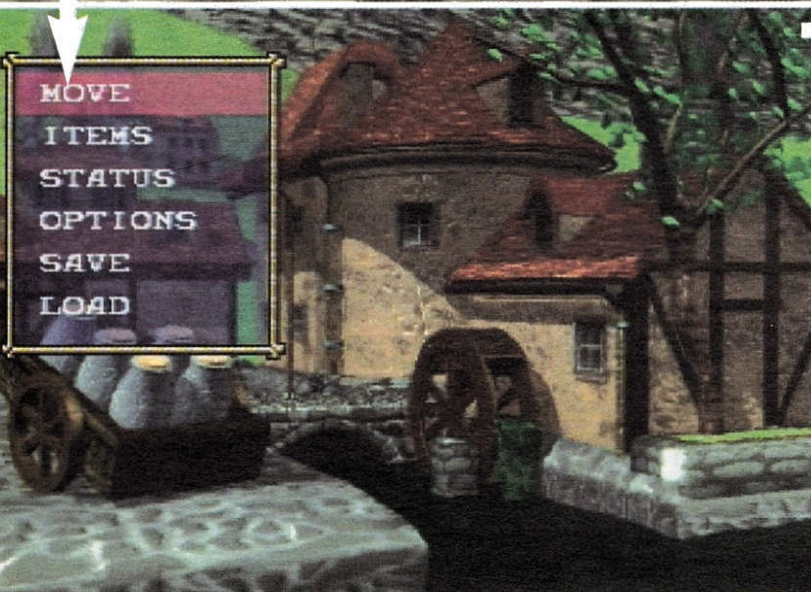
Die Stages erfordern  
strategisches Geschick. Die  
quadratischen Schalter  
(rechts oben & unten)  
eröffnen neue Wege.

**B**isher waren bundesdeutsche Spielezocker gewohnt, Umsetzungen insbesondere von japanischen Konsolenspielen wenn überhaupt, erst Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung in Japan in den Regalen heimischer Händler vorzufinden. Dies soll, wenn es nach den Vorstellungen des japanischen Softwareriesen Konami geht, ganz anders werden. Nicht nur daß er nun damit beginnt Vertreter des hierzulande angeblich unpopulären Genres der Japano-Rollenspiele wie *Genso Suikoden* ins Deutsche umzusetzen, er hat es fertiggebracht, die Konvertierungs- und Programmierungszeiten zudem noch zu verkürzen. Wenn man es genau nimmt gehört Konamis neuestes Werk *Vandal Hearts* nicht dem obengenannten Genre an, doch es hat sich ja oft genug gezeigt, daß sich auch Strategiespiele à la *Shining Force* fürs Mega Drive, und genau um diese Sorte handelt es sich hierbei, sehr hoher Beliebtheit erfreuen können. Spieltechnisch hat sich in der eingedeutschten Fassung gegenüber der Originalversion nichts verändert. In der Rolle des Helden Ash, seines Zeichens Anführer einer mit-

telalterlichen Polizeieinheit, zieht Ihr mit Eurer Truppe los, um Terroristen, Piraten und andere Gesetzlose zur Strecke zu bringen. Zunächst scheint seine Mission auch erfolgreich zu verlaufen. Doch nach und nach stellt sich heraus, daß dunkle Mächte, angeführt von hohen Staatsbeamten, hinter den Anschlägen und Morden stecken. *Vandal Hearts* setzt sich zusammen aus einer Gesamtmap, wo Ihr Euch von Stage zu Stage begeben, und den verschiedenen isometrischen Einzelstages, in denen die Kämpfe rundenweise ausgefochten werden. Rundenweise bedeutet, daß jede Seite ihre Figuren bewegen darf, bevor die andere am Zug ist, eben ähnlich wie bei *Shining Force*. Ausgangspunkt jeder Map ist meistens eine Stadt oder ein Dorf, wo Ihr Einkäufe tätigen, Infos einholen und die sog. „Dojo“ (Trainingslager) besuchen dürft. Im letzteren vermittelt Euch ein Kämpfermeister das nötige Wissen, das Ihr zum Spiel benötigt. Wenn eine Charaktere einen Erfahrungslevel von 10 bzw. 20 erreicht hat, kann sie hier zu einer höheren Kämpferklasse befördert werden. In den Stages findet

Ihr Euch sodann in einem isometrischen und in sich abgeschlossenen Landabschnitt bzw. Raum wieder, wo Freund und Feind sich in vorbestimmten Positionen gegenüberstehen. Vor dem Kampf wird Euch stets ein Missionsziel vorgegeben, dessen erfolgreiches Erreichen die Voraussetzung ist, in die nächste Stage zu kommen. Andernfalls muß die betreffende Runde noch einmal wiederholt werden. Zudem gehört es mit zum Missionsziel, daß eine bestimmte Charaktere (meistens ist es unser Held Ash) den Schlagabtausch überlebt. Alle anderen können derweil ruhig mal das Zeitliche segnen. Sie dürfen dann in der darauffolgenden Stage wieder gesund und munter im Spielgeschehen mitmischen. Einziger Nachteil dabei ist, daß die Preisgelder, die Ihr für jeden erlegten Gegner erhaltet, genau um jenen Betrag geschmälert werden, der zur Wiederbelebung der ausgefallenen Charaktere in Rechnung gestellt wird. In einer frühen Phase des Spiels kann es dann schon mal passieren daß dadurch dringend benötigte Items und Waffen wegen Geldmangel nicht gekauft werden können. Eine andere Möglichkeit an die begehrten Items zu kommen ist, die sich in den Stages befindlichen Schatztruhen zu plündern. Dabei solltet Ihr nach Schlüsseln Ausschau halten, die Euch den Zutritt in geheime Level verschaffen. tet





Zu Beginn einer Map steht meistens eine Stadt, wo Ihr Infos einholen und Einkäufe tätigen könnt. Manchmal finden sich auch innerhalb von Städten Kampf-Stages, die auf der Gesamt-Map unsichtbar bleiben.



Was mich an Vandal Hearts so fasziniert, ist in wenigen Worten gesagt: Die puzzleartig aufgebauten Stages, die Rundenbasierten Kämpfe mit zahllosen strategischen Elementen und die wundersamen Charaktere, die es dem Spieler leicht machen, sich in die Handlung hineinzusetzen. Alte Strategie-Hasen werden sich in die gute alte Zeit zurück versetzt fühlen, als auf dem Mega Drive noch die Shining Force-Saga ihre siegreichen Feldzüge durch die Strategiespiele-Gemeinde unternahm. Die Zeiten haben sich geändert und die Grafik, zumindest ein Teil davon, wurde im schicken Polygon-Gewand in die dritte (isometrische) Dimension verlagert. So dürft Ihr während des Spiels das Getümmel aus allen vier Himmelsrichtungen betrachten, eine Zoom-Funktion gehört ebenfalls zur Grundausstattung. Diese Elemente erleichtern dem Spieler, die Übersicht zu behalten und den nächsten Spielzug genauestens zu durchdenken. Doch aufgepaßt! Erfahrungspunkte gibt es jeweils nur einmal pro Stage. Im Gegensatz zu Shinig Force, wo Ihr durch mehrmaliges Wiederholen der Stages nahezu beliebig viel Experience sammeln konntet, merkt sich Vandal Hearts die Werte nach Abschluß je-

der Stage. Wenn die darauf folgende Stage inmitten des Spiels abgebrochen und neu angefangen wird, werden die Werte ebenso zurückgesetzt. Das macht die Sache ein wenig schwieriger, da Ihr stets darauf achten müßt, daß sich die Werte Eurer Truppenmitglieder ausgewogen entwickeln. Man kann diese Tatsache als positiv bewerten (zumindest tue ich es, hihi), auch wenn Shining-Force-Jünger anderes gewohnt sein dürften. Weniger Positives läßt sich über die Drehbuch- bzw. Übersetzungsabteilung von Konami sagen. Zum einen ist die Handlung viel zu kurz geraten. Wenn man die Steuerungselemente und Menüführung einigermaßen im Griff hat, bietet das Spiel Unterhaltung für höchstens 20-25 Stunden (das sind etwa 4 Spieltage). Für ein Strategiespiel ist das eine ziemlich kurze Spieldauer. Zum anderen wirkt die deutsche Übersetzung für meinen Geschmack ein wenig hölzern und ungenau, an manchen Stellen sogar unzutreffend. Doch wenn man von diesen Mängeln einmal absieht, kann ich das Spiel getrost jedem Videospieler empfehlen: Vandal Hearts gehört zweifellos zu den besten Strategiespielen für die Playstation.



Die Perspektive läßt sich je nach Bedarf per Knopfdruck einstellen

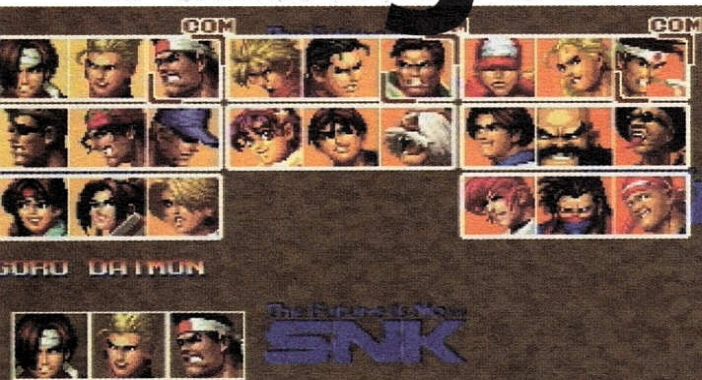
## WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	RAM-Karte 2 Blöcke
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	65%
Musik:	51%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß: **83%**



# King of Fighters '95



Gelungene Firemoves kosten den Gegner viel Energie



Gegenwehr zwecklos: Jeder Super Move durchbricht Eure Block-Versuche

Der hätte beinahe gegessen: Mai hat nicht nur Power in der Bluse wie man sieht

**K**urz nach dem enttäuschenden PAL-Debut von Samurai Showdown 3 erscheint SNKs nächster 2D-Klopfer auf der Playstation. Nach wie vor könnt Ihr Euch ein 3er-Team aus 24 Fightern zusammenstellen oder im mutigen Alleingang gegen den Rest der Horde antreten. Mit gewohnten Joypad-Kombinationen vollführt Ihr imposante Special Move-Attacken, die durch eine zusätzliche Power-Leiste erst ihre vernichtendste Wirkung offenbaren. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Magic Moves in petto, die mit vier Buttons und den üblichen Halbkreisverrenkungen aktiviert werden. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, Kreisrundschnitte oder energiezehrende Power Moves, die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. Dazu sei noch erwähnt, daß einige Recken jetzt über ein paar mehr Schläge und Combos verfügen als im Neo-Geo-Original. In puncto Spielvariationen bietet King of Fighters '95 den üblichen Standard: Neben dem einzigartigen Team-Battle-Mode steht ein „Versus-“, „Single“ sowie „Single All“-Mode zur Auswahl. Die Backgrounds reichen von den üblichen „Straßenkampf“-Szenarien bis hin zu herrlichen Landschaftskulissen. Im Kampf um die begehrte Beat'em-Up-Krone gibt es nur zwei Alternativen: Entweder Ihr gewinnt oder müßt ein weiteres kostbares Continue verschwenden. ws



Das Neo-Geo-Original glänzte durch geniale Spielbarkeit und erstklassige Charakter-Animation, die man bei SNKs grausiger PlayStation-Konvertierung vergebens sucht. Lediglich an den Hintergründen haben die Grafiker ordentlich gearbeitet. Bei der weiteren technischen Ausführung fängt es dann schon ganz gewaltig zum hapern an: Das Spielgefühl ist hunds-miserabel, die Special-Moves gehen bei vielen Kämpfern nur mühselig von der geübten Joypad-Hand, und die Sprites leiden allesamt an der schlimmen kleinwüchsigen Krankheit. Was hier geboten wird, grenzt im Vergleich zur Saturn-Version schon fast an eine bodenlose Frechheit. Das Resümee fällt dadurch alles andere als positiv aus: Schlecht animierte Mini-Sprites, kontrastlose Grafik und einfallslose Musikstücke bringen jeden hartgesottenen Prügelfan innerhalb kürzester Zeit dazu, den Entwicklern einen „Anti-Beat'em-Up“-Fluch aufzuerlegen. Zum Glück gibt es auf der Playstation noch unzählige Alternativen im zweidimensionalen Prügelspiel-Bereich wie z.B. Street Fighter Alpha oder Darkstalkers,

die allesamt mehr zu bieten haben als das verunglückte King of Fighters '95. Wer ausschließlich die 3D-Vertreter des Genres zu spielen pflegt, hat für diese aussterbende Gattung sowieso nur noch ein müdes Lächeln übrig.

## WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Sony
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
	1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Alterempfehlung:	16
Preis: ca.	90 Mark
Grafik:	48%
Musik:	38%
Soundeffekte:	41%

**Spielspaß: 45%**



**KOMPLETT NEU**

ÜBERARBEITETE PLAYSTATION™ VERSION  
VOLLEDEUTSCHE VERSION



# MECHWARRIOR®2

## 31ST CENTURY COMBAT

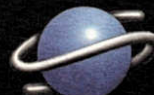
**48 VERNICHTENDE MISSIONEN:**  
BEINHALTET DIE 32 ORIGINAL  
MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE  
MISSIONEN, SPEZIELL FÜR DIE  
PLAYSTATION UND DEN SATURN  
ENTWICKELT.

**SCHNELLE, SPANNENDE ENDEZIT-ACTION:**  
MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER  
STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-  
UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT,  
SCHUSSRATEN-ERHÖHUNG UND  
UNSICHTBARKEIT.

**32-BIT-GRAFIK-POWER:**  
DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE  
3D-GRAFIK, DIE ALLES AUS DEINEM  
32-BIT-SYSTEM HERAUSHOLT.



This official seal is your assurance that  
this product meets the highest quality  
standards of Sega™. Buy games and  
accessories with this seal to be sure  
that they are compatible with the  
Sega Saturn™ System.



Im Exklusiv-Vertrieb von



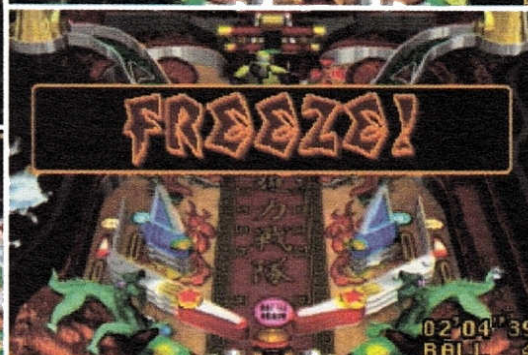
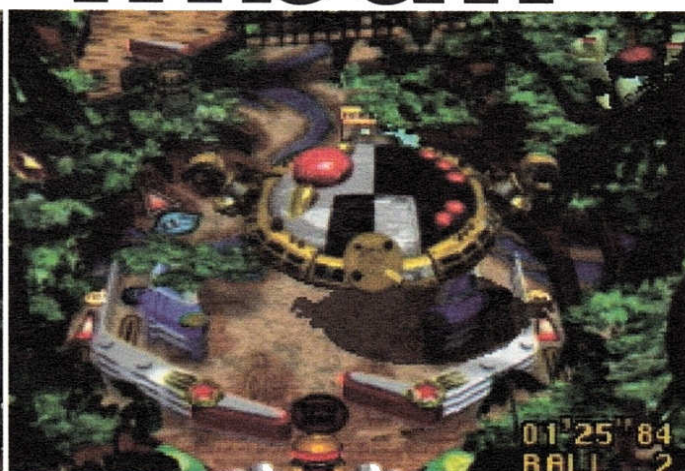
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1995, 1996, 1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and 'Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION.  
© 1995, 1996, 1997 FASA CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.  
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

[www.activision.comMechWarrior2](http://www.activision.comMechWarrior2)

**ACTIVISION**



# Battle Pinball



Auf Easy hatten Freeze und der Stopper in der Mitte die Silberkugel für Ungeübte wie hier in China länger im Spiel

Rechts: Solange der Boß seinen Energieschild aktiviert hat, gibt's kein Durchkommen



Nach einem ersten „Schreck laß nach: **Power Rangers** für die PS“ beim Betrachten des neuen Redaktionsplans war ich aber doch beruhigt zu erfahren, daß es sich um einen Flipper handelt und nicht um eine Fortsetzung der katastrophalen 16-Bit-Episoden der Martial-Arts-Truppe. In **Power Rangers Zeo: Full Tilt Battle Pinball**, so der vollständige Titel, findet der Fan silberner Kugeln einen dreiteiligen und vier zweigeteilte Flipper mit unterschiedlichen geografischen Themen: USA, Asien, Europa, Afrika und Nordpol. Auf den komplett gerenderten Spielflächen findet Ihr alles, was gut und teuer im Pinball-Geschäft ist: Jet-Bumper, Rampen, Kickbacks, Loops, Mystery-Holes und auch Multibälle sowie mehrere Flipperfinger. Doch damit nicht genug: Zusätzlich haben sich die Designer die Vorzeigeflipper im Fantasy-Stil von Technosoft auf dem Mega Drive zum Vorbild genommen und lassen munter texturierte Polygon-Monsterchen auf den Spielfeldern als bewegliche Ziele umhermarschieren. Eure Aufgabe besteht nun darin, bei jedem Flipper herauszubekommen, durch welche Rampenkombinationen, Target-Treffer o.ä. sich der Weg in die obere Etage der jeweiligen Stage öffnen läßt und die Schwachpunkte der Bosse zu ermitteln. Laßt Ihr die Silberkugel(n) geschickt laufen, beloh-

nen Renderfilmchen bei Multibällen und Aktivierung des Megazords Eure Künste. Für jede Ebene stehen Euch fünf Kugeln zur Verfügung, die sich je nach Schwierigkeitsgrad mit verlängerten Ball-Save-Funktionen und Multi-Kickbacks länger oder kürzer im Spiel halten lassen, bevor Ihr zum Memory-Card-Save (1 Block) greifen müßt. Alternativ könnt Ihr auch die Bestzeit in Angriff nehmen



Also, mir hat **Battle Pinball** auf Anhieb gut gefallen. Die einzelnen Flipper sehen toll aus, der Neigungswinkel ist für den Spieler optimal eingestellt und auf Scrolling, das ja meistens zu Lasten der Übersichtlichkeit geht, wurde zum Glück verzichtet. Die zu treffenden Ziele hat man oft an verzwickten Stellen positioniert (ganz außen oder absolut zentral), so daß Eure Flipperkünste gut auf die Probe gestellt werden. Mit insgesamt elf Spielfeldern (davon viele Boßareas) ist für ausreichend Abwechslung beim Flipper-Freak gesorgt. Aber die **Power-Rangers-**

Kugeljagd hat auch Schwachpunkte: Bei Multibällen hat man Kollisionen unter den maximal drei Kugeln völlig außer acht gelassen, mit der Konsequenz, daß schon mal zwei Silbergeschosse einfach übereinanderliegen, solltet Ihr sie per Flipperfinger stoppen. Außerdem hätte man die jeweiligen Spielfelder für meinen Geschmack noch mit etwas mehr Attraktionen ausfüllen können. Da dieses Genre auf der PS noch Mangelware ist, sollten Pinball-Freaks ruhig mal probespielen, denn **Battle Pinball** gehört zu den Spielen, die nach dem Durchzocken gerne mal wieder für ein kleines Match eingeworfen werden.

## WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Fantasy-Flipper
Datenträger:	CD
Hersteller:	Bandai
Testversion:	Konami
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	3-7
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	69
Musik:	74
Soundeffekte:	70

Spielspaß: **71%**



Gib ihnen...



Das erste **echte**  
3D-Spiel für die  
PlayStation.  
Mit 3D-Brille.



# Contra

**Martialischer Konami-Klassiker im 32 Bit-Format.** In einer düsteren Zukunft entbrennen heftige internationale Kämpfe. Die Regierung schickt nicht irgendwelche Warriors an die Front – sondern eine vierköpfige Eliteeinheit, die mit purer Waffengewalt gegen die abgefahreneren Kreaturen kämpft.

- Überzeugende, ausgereifte Grafik mit einer Vielzahl texturierter Polygone. Sanfte Kamerafahrten.
- Coole Sounduntermalung mit futuristischen Schußgeräuschen, Halleffekten, atmosphärischen Musikstücken.
- Simultaner 2 Spieler-Modus.

**Das Offizielle Playstation Magazin**, 3/97:

„Die Grafik ist brilliant und abwechslungsreich, die Soundkulisse kann man ebenfalls nur als gelungen bezeichnen. Und zu zweit kennt der Spielspaß keine Grenzen.“

Wertung **1,8**

**Fun Generation**, 3/97: „...ein komplexes, kompaktes, fesselndes und ziemlich hartes Shoot'em Up. Contra wird die Fans der Serie begeistern.“

Wertung: **8 von 10**

**Videogames**, 3/97: „...tolle Grafik und ausgereifte Baller-Action.“

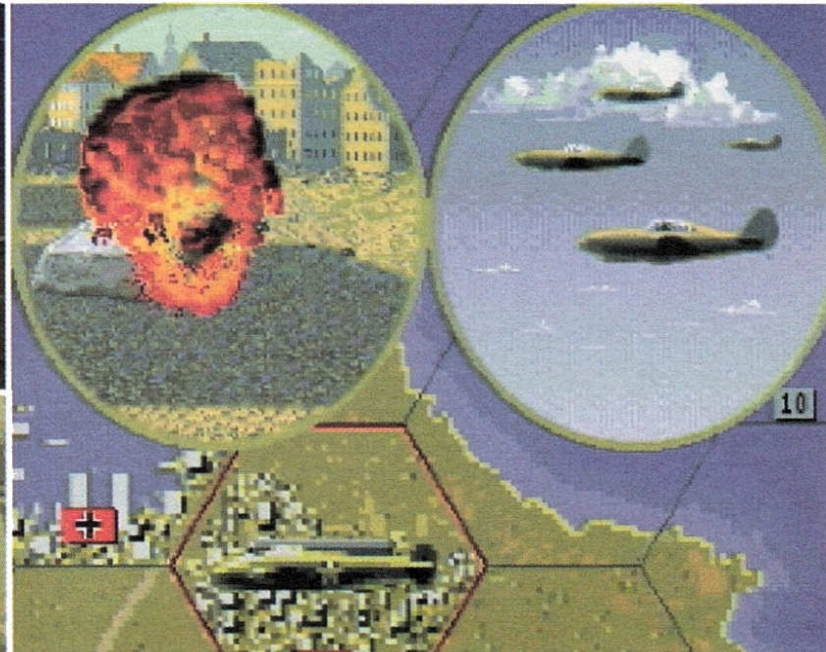
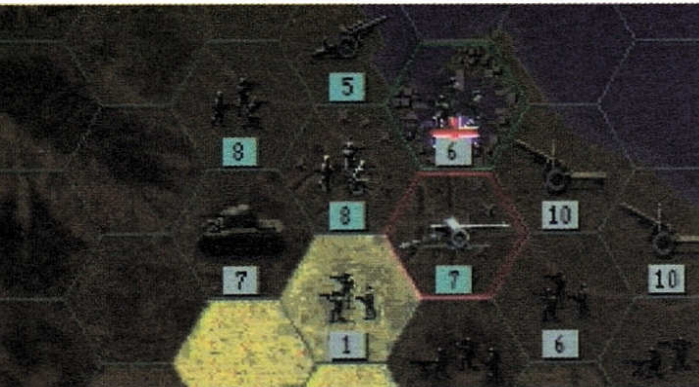
Wertung **73%**



WWW.KONAMI.COM



# Panzer General 2



Auch bei Panzer General 2 fällt man auf dem Hexfeld-Terrain seine Entscheidungen (oben);  
Alle Wege führen zum Ziel: unsere Armee im Vormarsch.



Laufende Angriffs-Sequenzen werden leicht vergrößert direkt in das Hex-Schlachtfeld eingeblendet.  
Links: In den Menüs kaufen wir neues Kriegsspielzeug ein oder nehmen spielerische Feineinstellungen vor.

**E**rneut entführt uns SSI in die erbarmungslosen Land&See-Schlachten des zweiten Weltkrieges. Neben über 35 historisch anwählbaren Einzelschlachten gibt es wieder einen „Champaign“-Modus, in dem Ihr alle Szenarien von 1939 bis 1945 strategisch nachspielen könnt. Als oberster General befehligt Ihr diesmal wahlweise die englische, französische oder russische Armee. Wie beim erfolgreichen Vorgänger bewegt Ihr Eure allierte Streitmacht über eine Hexfeld-Landkarte hinweg. Mit dem Cursor klickt Ihr auf die betreffende Einheit, um die Position zu wechseln oder einen Angriff zu starten. Je nach Szenario steht Euch zum Schlagabtausch nur eine begrenzte Anzahl an Einheiten zur Verfügung und Ihr verfolgt dabei immer ein bestimmtes Ziel, wie z.B. die Eroberung von Hauptstädten oder eine Anzahl feindliche Truppen auszu-schalten. Abhängig von Aufgabengebiet und historischer Zeitzone sind wir Kommandant unterschiedlichster Truppen, die sich aus Panzern, Infantristen oder fünfzig anderen Einheiten zusammensetzen kann. Nachdem Eure Armee alle gewünschten Befehle ausgeführt hat, ist somit das Zugpotential erschöpft und der Feind an der Reihe. Mit unseren knappen Geldreserven, die wir durch sogenannte „Prestige“-Punkte nach erfolgreichen Feldzügen aufbessern, kaufen wir neues Kriegsgerät hinzu oder rüsten verbrauchte Einheiten wieder

auf. Natürlich müßt Ihr nebenbei für den nötigen Nachschub sorgen und Eure begrenzte Truppenstärke sinnvoll einsetzen. Gespielt wird entweder allein gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner. **ws**



Schon der Vorgänger konnte spielerisch in jeder Hinsicht überzeugen, und somit liegt auch der zweite technisch unveränderte Teil auf der strategischen Gewinnerseite. Das Suchtpo-

tential hat seit dem Erscheinen der ersten historischen Panzer-Schlacht vor rund einem Jahr nichts von seiner Stärke eingebüßt. Leider haben die Entwickler wieder mal nicht an eine Maus-Unterstützung gedacht. Auch grafisch hat sich die ehrenwerte Konvertierungscrew kein Bein ausgerissen. Bis auf die sehr grobpixeligen Landkarten und die schlecht animierten Kampfsequenzen gibt's nichts, was auch nur andeutungsweise auf 32-Bit-Konsolen-Niveau hinweisen könnte. Trotz des öden Erscheinungsbildes und der äußerlichen Verwandtheit mit dem Vorgänger kommen Fans von ultraharter Startegiekost voll auf ihre Kosten. Vor

allem in höheren Szenarios ist die Aufmerksamkeit aufs höchste gefordert: Angriffe müssen abgeschlagen, eigene Vorstöße wohl koordiniert und der Truppen-Nachschub gesichert werden. Für PS-Generäle gibt es derzeit keine bessere Wahl.

## WERTUNG

System:	Playstation
Spieltyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	SSI
Testversion:	Mindscape
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Alterempfehlung:	16
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	45
Musik:	35
Soundeffekte:	34

**Spiespaß: 82%**



VIDEO  
**GAMES**

# N64 SPECIAL

**DOOM  
64**



ABSTIEGSKANDIDAT?  
**STFA 64**  
MEHRSPIELERSPAß PUR  
**MARIOKART 64**  
ERSTE INFOS AUS JAPAN  
**BOMBERMAN 64**



# Wial

## Versand Service GmbH

**Versand**

Liegnitzer Str. 13  
82194 Gröbenzell

**Bestelltelefon**

0 8 1 4 2 / 5 9 6 4 0

**Bestellfax**

0 8 1 4 2 / 5 4 6 5 4

**Bestellannahme:**

Mo. - Do. 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> Uhr  
Freitag 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup> Uhr

**E-Mail:**

wial@compuserve.com

**WIAL SHOP/MrGame's  
NEU ISENBURG**

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

**WIAL SHOP/MrGame's  
DARMSTADT**

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup>

**AB ANFANG MAI AUF ZWEI ETAGEN:**

**JETZT GIBT'S DAS VOLLE PROGRAMM ... GAMES FÜR PC,  
N64 UND SONY PLAYSTATION, INFOTAINMENT, LERN-  
SOFTWARE UND WAS MAN SONST SO BRAUCHT**

**WIAL SHOP AUGSBURG**

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9<sup>00</sup> - 13<sup>00</sup> und 13<sup>30</sup> - 18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup> - 12<sup>00</sup>



**Nintendo<sup>64</sup> Grundgerät**

einschließlich einem Joypad,  
Scart-Anschlußkabel und Netz-  
kabel (PAL-Version).

Dt. Anl. **399,90 DM**

**Nintendo<sup>64</sup> Controller Pack**

Modul zum Abspeichern von  
Spielständen.

Dt. Anl. **49,90 DM**



**Nintendo<sup>64</sup> Controller:**

Joypad Nintendo **59,90 DM**

Joypad JT 376 Trident **59,90 DM**

Joypad JT 376 Trident Pro **65,90 DM**

Joypadverlängerung **29,90 DM**

**Sonstiges Nintendo<sup>64</sup>-Zubehör:**

Antennenkabel **55,90 DM**



**Super Mario<sup>64</sup>**

Dt. Anl. **95,90 DM**

Spieleberater **24,90 DM**



**Pilotwings<sup>64</sup>**

Dt. Anl. **119,90 DM**



**Waverace<sup>64</sup>**

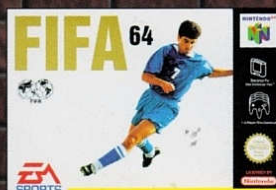
Kompl. dt. **89,90 DM**



**TUROK**

Kompl. dt. **139,90 DM**

Kompl. engl. **139,90 DM**



**FIFA<sup>64</sup>**

Kompl. dt. **139,90 DM**



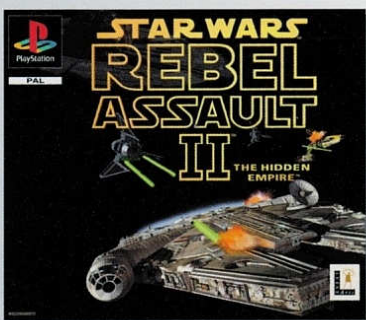
**Star Wars:**

**Shadows o. t. Empire**

Dt. Anl. **139,90 DM**



**PLAYSTATION  
NEWS**



**Rebel Assault 2**

Dt. Anl. **95,90 DM**

**Alle anderen Playstation Spiele findet  
Ihr in unserem aktuellen Katalog!!!**

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.  
\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM. Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG MIT DEM NEBENSTEHENDEN COUPON AN.  
HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

**JA, ICH WILL IHN!!!  
BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN  
WIAL KATALOG 1/97  
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:**

**NAME:**

**STRASSE:**

**PLZ/ORT:**

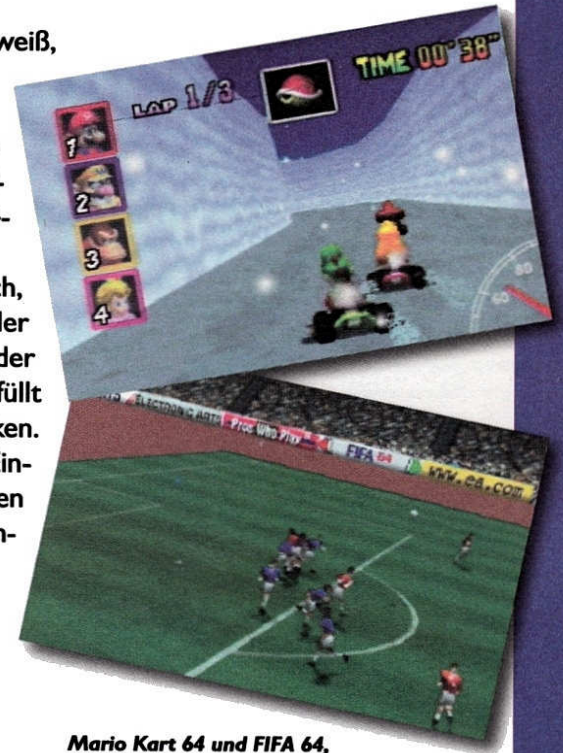


# NINTENDO-POWER

**S**eit knapp zwei Monaten gibt es Nintendos 64-Bit-Konsole auch bei uns zu kaufen, und immerhin gingen schon rund 150 000 Geräte über die Ladentische. Weder Sonys strategisch geschickte Preisreduzierung noch die sehr teuren Module konnten die Kaufbegeisterung bremsen. Softwarefirmen rund um den Globus entwickeln fleißig neue Spiele, vor allem in Japan und den USA wird an vielen interessanten Projekten gearbeitet. In den letzten vier Wochen sammelte sich soviel brandaktuelles Material an, daß wir uns zu diesem 32-Seiten-Special entschlossen. Von Hudson Soft erhielten wir erste Infos zu Bomberman 64 und Hudson Soccer, Nintendo schickte neueste Screenshots zu Starfox 64, aus Amerika erreichten uns brillante Bilder zu Mission Impossible. Uns interessiert natürlich, wie Euch dieses Heft im Heft ge-

fallen hat. Wer weiß, vielleicht entsteht daraus ja bald ein regelmäßig erscheinendes N-64-Heft! Deshalb bitten wir Euch, die Karte auf der Rückseite der Flappe ausgefüllt an uns zu schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir ein Nintendo 64.

Eure  
Video Games



Mario Kart 64 und FIFA 64,  
nur zwei der zahlreichen  
Highlights in unserem Special

## NEWS

Doom 64	56
Yuke Yuke Troublemaker	58
Abgefahrene Action aus Japan	
Human Grand Prix	61
Formel-I-Atmosphäre für N64	
Bomberman 64	62
Vierspieler-Spaß mit 3D-Grafik	
Mission: Impossible	64
Exklusives Interview mit den Entwicklern	
War Gods	67
Starfox 64	68
Neueste Bilder direkt aus Japan	
Wild Choppers	70
Erstklassige Hubschraubersimulation	
Rev Limit	72
Grafisch beeindruckendes Rennspiel	
J-League Eleven Beat 97	73
Fußballsimulation von Hudson Soft	
N64-Zubehör	74

## TEST

International Superstar Soccer 64	76
Mario Kart 64	80
Wayne Gretzky 3D Hockey	83
FIFA 64	84



64

Mission Impossible: Achtung, diese Seite wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören



# DOOM 64

**Grafisch aufgepeppelt  
geht die blutige Monsterjagd  
in die nächste Runde.**



*Einen Mancubus solltet Ihr nie so nah an  
Euch rankommen lassen*

ziel in **Doom 64**. Eigentlich wollten wir das Spiel ja in dieser Ausgabe testen, aber einen Tag nachdem wir die Ausgabe 4/97 fertiggestellt hatten, rief GT Interactive mit der freundlichen Bitte bei uns an, den Test doch zu verschieben, weil das Spiel in Deutschland nun frühestens im August veröffentlicht wird und die geplante Pressetour deshalb ausfallen würde. Also haben wir uns für dieses Preview kurzerhand das US-Modul besorgt, den Test der deutschen Version gibt es leider erst später. Gleich nach dem Anschalten der Konsole lauert die erste Überraschung: Ein Intro! In einem ziemlich kleinen Level ballern sämtliche Kreaturen auf einen einzelnen Menschen, der vor dem Dauerfeuer flüchtet. Nach einer 360-Grad-Runde zoomt die Kamera vom Geschehen weg und wechselt zu einer Vogelperspektive und man sieht, daß die Stage tatsächlich das Doom-64-Logo ist. Wer seine niederen Instinkte noch etwas zurückhalten kann, darf im Optionsmenü

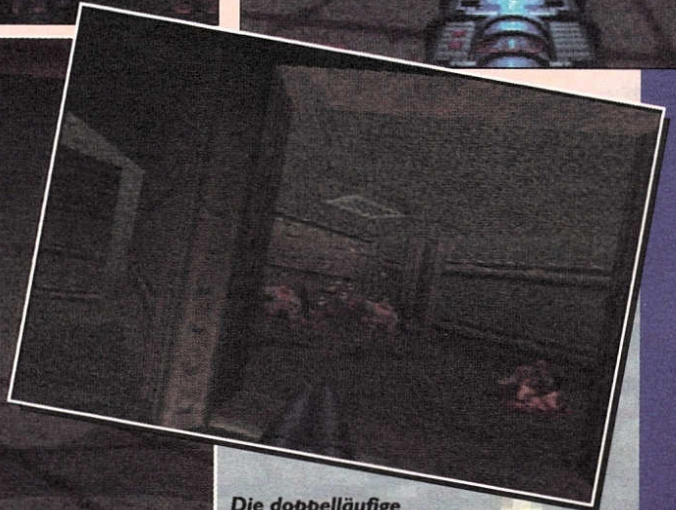
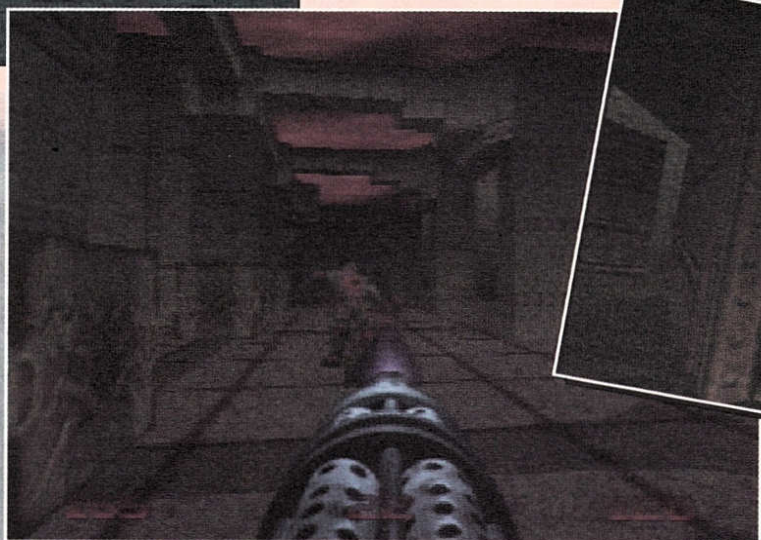
die Helligkeit anpassen, sowie die Nachrichtenzeile und Statusanzeige ausblenden. Unter der Option Paßwort werden auch zuvor auf Controller Pak gesicherte Spielstände geladen. Im Spiel überraschen die leuchtenden Farben, wodurch die einzelnen Spielabschnitte viel bunter unter intensiver wirken. Begeistert haben uns vor allem die Lichteffekte, das Flackern von Kerzen und das schwache Licht passiver Beleuchtung schafft eine düstere und

*Eine kurze Salve mit dem  
Maschinengewehr genügt, um die meisten  
Gegner plattzumachen*

**E**s existieren Dämonen. Dämonen sind böse, grausam und sie stinken. Sie essen Menschenfleisch und bei Gelegenheit zeigen sie Dir, wie gerne sie Marines mögen. Als austrainierter Einzelkämpfer kehrt Ihr zu der Weltraumstation zurück, die Ihr schon desöfteren vom Abfall des Universums gesäubert habt. Leider hat Meister Propper bei der letzten Aktion ein paar der Misthaufen übersehen und so haben sich die Kreaturen vermehrt und die Anlage wieder verpestet. Benutzt deshalb Eure Waffen, um die Monster umzulegen. So ähnlich erklärt die Anleitung Euer Haupt-

YOU PICK UP A STIMPACK.





Die doppelläufige  
Shotgun verwandelt Eure Gegner in  
Fischfutter

Die BFG 9000 findet Ihr ziemlich früh im Spiel, die neue Laserknarre gibts erst in Level 13, aber auch mit dem Raketenwerfer richtet Ihr erheblichen Schaden an, nicht in engen Räumen abfeuern

bedrohliche Stimmung. Obwohl die Charaktere nun doch nur aus Bitmaps bestehen, statt der versprochenen 3D-Figuren, sehen die meisten Monster überraschend gut aus und nach ein paar Minuten und den ersten Gefechten fallen solche Kleinigkeiten sowieso nicht mehr auf. Man spürt schnell die für gute 3D-Actionspiele typische Nervosität, hinter jeder Tür, hinter jeder Ecke vermutet man den nächsten Gegner, aus welcher Richtung kommt der nächste Angriff, wo lauert der nächste Baron of Hell?

Auch an der Architektur der knapp 30 Level hat sich nicht viel verändert, obwohl einige Stages mit mehreren Etagen, Treppen sowie Brücken ein besseres dreidimensionales Gefühl vermitteln. Immerhin wurde jede Stage für **Doom 64** völlig neu konzipiert, Deja-Vu-Erlebnisse wird es also keine geben. An einigen Stellen macht sich die Rechenpower des N64 allerdings deutlich bemerkbar, denn ab und zu aktiviert Ihr einen Mechanismus, der dann Teile eines Raumes gleichzeitig bewegt oder riesige Objekte in Bewegung setzt. Die meisten der Kreaturen sind inzwischen gute alte Bekannte, der Zombie mit der Shotgun, die Bulldemons, Die verlorenen Seelen, der Mancubus, der Feuerbälle aus den Knarren an seinen Armen verschießt, und natürlich die

spinnenartigen Arachnotrons. Durch die Transparenz-Fähigkeiten der Hardware tauchen Gegner unvermittelt vor Euch auf, und auch der halbdurchsichtige Spectre wirkt nun sehr unheimlich und ist in dunklen Räumen kaum zuerkennen. Bei den Waffen haben sich die Entwickler wenig Mühe gegeben, nur eine neue Knarre findet Ihr im Verlauf des Spiels, eine Art Plasmagewehr, das rote Laser- oder Energiestrahlen verschießt. Immerhin wurden alle Waffen neu designed, die „doppelläufige“ Kettensäge verfügt jetzt über zwei Sägeblätter. Für einen Raum voller Monster, die Euch ans Leder wollen, eignet sich die BFG 9000 immer noch am besten, ein Schuß mit diesem Höllengerät kostet allerdings auch viel Energie. Das praktische Automapping aller Räume, die Ihr schon durchforscht habt, bietet neben der bekannten Übersichtskarte auch eine Karte mit Texturen, die vor allem extreme Bodenverhältnisse wie Lava und verseuchte Räume sichtbar macht. Den Strahlungsanzug haben sich die Entwickler gespart, dafür schützt Euch vor allem ein kleines grünes Icon, was heiß, radioaktiv oder giftig ist. Falls Euch mal wieder die Lebensenergie ausgeht, helfen Medkits in kleiner und großer Ausführung, meist in versteckten Räumen findet Ihr spezielle Artefakte wie die verschiedenfarbigen, runden Extras, die Eure Rüstung und Lebensenergie komplett ersetzen, Euch unsichtbar oder unverwundbar machen. Die meisten Türen lassen sich per Druck auf die Aktionstaste öffnen, bei einigen benötigt Ihr rote, blaue oder gelbe Schlüssel, andere öffnen

sich, wenn Ihr irgendwo einen Schalter aktiviert. Geheimtüren unterschieden sich meist von der Umgebung durch ein etwas anderes Design und sind meist auch auf der Karte gut zu erkennen. Plattformen und Aufzüge setzen sich normalerweise in Bewegung, sobald Ihr Euch draufstellt. Vorsicht vor Teleportern, manchmal lauern am anderen Ende Monster, die nur darauf warten, daß ein dummer Marine in ihrer Mitte materialisiert. Um einen Level erfolgreich zu beenden, müßt Ihr eigentlich nur den Ausgang finden, der natürlich nicht ohne Kniffe und Gemetzel zu erreichen ist. Eine Ergebnistafel teilt Euch in Prozentzahlen mit, wieviele der Kreaturen Ihr beseitigt, wie viele Items Ihr in welcher Zeit gefunden habt. Falls Ihr doch mal draufgehen solltet, dürft Ihr im gleichen Level von vorne anfangen, allerdings ohne die zuvor gefundenen Waffen. Wer schon ganz heiß auf **Doom 64** ist, besorgt sich am besten den US-Import, denn bis August ist noch lange hin, und wer weiß, was sich die BPJS bis dahin einfallen läßt.

rz

### INFO

System: Nintendo 64  
Name: Doom 64  
Genre: 3-D-Action  
Hersteller: Midway

Geplanter Erscheinungstermin:  
USA: erhältlich  
Deutschland: Herbst '97



# Yuke Yuke TROUBLEMAKER

Treasures erstes N64-Spiel ist ein witziges und abwechslungsreiches Jump'n Run, über das uns die Entwickler im Interview mehr erzählen



Konkurrenz für Konamis Track & Field? Der 100m Lauf ist nur einer der vielen Gags, die Treasure in YYKM versteckt hat.

Treasure wurde vor allem durch actionreiche 2D-Spiele wie *Gunstar Heroes* und *Alien Soldiers* für den Mega Drive bekannt, und so überrascht es nicht, das auch das erste N64-Projekt, *Yuke Yuke Troublemaker*, das Treasure übrigens für Enix entwickelt, weitgehend ohne 3D-Grafiken auskommt. Die einzelnen Level wurden alle in traditioneller 2D-Technik designed, lediglich einige Boß-Stages nutzen die 3D-Fähigkeiten der N64-Hardware. Allerdings basieren einige der 2D-Spielabschnitte auf Polygonen, um ihnen ein 3D-Feeling zu geben. Im Spiel gibt es eine große Anzahl unterschiedlicher Waffen und anderer Gegenstände, die der Spieler allerdings nicht einsammelt, sondern fangen muß, um dann durch Schütteln die Anwendungsmöglichkeiten festzustellen. Auch Gegner können aufgenommen und als Waffe geschleudert oder als Schutzschild verwendet werden. Zu den zahlreichen Waffen gehören u.a. Zeitbomben, deren Timer Ihr durch Schütteln einstellen könnt. Im Verlauf des Spiels treft Ihr auf verschiedene Charaktere, die Euch wichtige Tips geben, ohne die das Spiel nicht zu lösen ist (also



Am oberen Bildschirmrand seht Ihr den Balken für Eure Lebensenergie

Hände weg von japanischen Importen). Zu Beginn stehen Euch einige Trainingslevel zur Verfügung, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen, die Figuren bewegen sich aufgrund der zahlreichen Animationsphasen sehr flüssig und schnell. Die Entwickler haben den

Begriff Training aber auch sehr wörtlich genommen. Während des Spiels absolviert Ihr verschiedene sportliche Übungen wie z.B. einen 100M-Lauf, Weitsprung und weitere Disziplinen. Die Stimmen in der japanischen Version werden alle von bekannten japanischen Schauspielern gesprochen, Pläne für Europa sind leider noch nicht bekannt. Weitere Details zur Story und zum Spiel entnehmen Ihr dem folgenden Interview mit Masato Maegawa und Yuchi Kikumoto, dem Leiter der Entwicklungsabteilung von Enix. rz

**VG:** Wann haben die Arbeiten an *Yuke Yuke* begonnen?

**Masato Maegawa:** Wir haben schon vor einiger Zeit angefangen, genauer gesagt vor zwei Jahren im Mai.

**VG:** Auf dem Nintendo 64?

**Masato Maegawa:** Ja, allerdings war damals die Hardware noch nicht fertig.

**VG:** Wieviele Leute waren am Projekt beteiligt?

**Masato Maegawa:** Es gab kein feststehendes Team, bis zu 15 Leute haben an YYKM gearbeitet, durchschnittlich waren es wohl um die 12.

**VG:** Was sind die Schlüsselpunkte bei YYKM?

**Masato Maegawa:** Der Schlüsselpunkt ist wohl das Spielsystem, das auf die drei Aktionen Fangen, Schütteln und Werfen basiert.



Auch die Bewegungen solch riesiger Figuren wirken absolut flüssig, die Animatoren haben sehr gute Arbeit geleistet

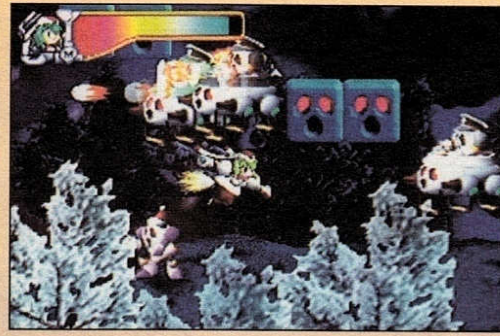
**VG:** Worum geht es bei YYKM?

**Masato Maegawa:** Die Story ist ganz einfach aufgebaut, Die Hauptfigur ist ein Roboter namens Marina, der einen Doktor retten muß, was ihm auch gelingt, der Doktor scheint aber Ärger magisch anzuziehen und Marina muß ihm wieder und wieder helfen.

**VG:** Gab es bei der Entwicklung Probleme?

**Masato Maegawa:** Als wir mit dem Projekt begannen, war die endgültige Nintendo-64-Hardware noch nicht fertiggestellt, und auch die Entwicklungstools waren nicht erhältlich oder änderten sich laufend. Was die Hardware betraf, war unser Hauptproblem also die Entwicklungsplattform. Wir wollten ein Spiel schaffen, das sich deutlich





Auch wenn YYKM in erster Linie ein abwechslungsreiches Actionspiel ist, ohne Japanisch-Kenntnisse könnt Ihr den Import nicht durchspielen

Treasures erstes N64-Projekt verspricht die gleiche Nonstop-Action, die uns schon bei Gunstar Heroes begeistert hat. Am 30. Mai soll Yuke Yuke in Japan veröffentlicht werden.

von **Gunstar Heroes** unterscheidet. Bei Gunstar Heroes mußte der Akteur auf alles und jeden schießen, was das Spiel interessant und vergnüglich machte. Wir brauchten etwas ähnliches für YYKM finden, trotzdem sollte es sich von Gunstar Heroes absetzen. Also kamen wir auf das Fangen von Gegenständen. Die Suche nach diesem speziellen Feature war vielleicht das Schwierigste an der Entwicklung von YYKM.

**VG:** Wann und wieso wurde Treasure gegründet?

**Masato Maegawa:** Treasure wurde vor fünf Jahren gegründet. Viele glauben, wir wären eine alteingesessene Firma, aber uns gibt es tatsächlich erst seit fünf Jahren. Damals wollten wir unsere eigenen Spiele kreieren, große Softwarefirmen müssen nach höchstens einem Jahr Entwicklungszeit ein Spiel veröffentlichen, um Profit zu machen. Wir mußten uns diesen Regeln unterwerfen, solange wir nicht unabhängig waren. Wir wollten aber freier entwickeln können, ohne uns diesem Druck aussetzen zu müssen, also haben wir ein eigenes Team geformt und erste Ideen gesammelt. Die meisten Mitarbeiter kamen von Konami, Treasure wurde also in erster Linie von früheren Konami-Programmierern gegründet.

**VG:** Bis jetzt hat Treasure ausschließlich für Sega entwickelt, warum der Wechsel zum Nintendo 64?

**Masato Maegawa:** Das ist schwierig zu erklären, um es einfach zu machen: Wir hatten viel Positives über die Hardware gehört und waren neugierig, was man damit alles machen konnte. Als wir noch Mega-Drive-Spiele programmierten, dominierte Nintendo den Markt, trotzdem entschlossen wir uns für den Mega Drive, weil es sehr einfach war, für diese Hardware Spiele zu entwickeln. Für YYKM haben wir uns nicht für Nintendo entschieden, die Entscheidung wurde für uns durch die Fähigkeiten der Hardware getroffen, und da steht das N64 vor allen anderen.

**VG:** Wie ist die Beziehung zwischen Treasure und Enix?

**Yuchi Kikumoto:** Enix hat keine eigenen Entwicklungsteams, normalerweise suchen wir talentierte Entwickler und binden sie vertraglich an uns. Treasure wurde durch exzellente Actionspiele berühmt, und wir wollten es mal mit ihnen versuchen.

**Masato Maegawa:** Mit Enix arbeiten wir jederzeit zusammen. Als Student hatte ich mich sogar mal bei Enix beworben, ich wurde jedoch abgelehnt.

**Yuchi Kikumoto:** Aber das wußte ich ja gar nicht...

**Masato Maegawa:** Wir wurden schon häufiger gebeten, für Enix zu arbeiten, und als wir uns für das Nintendo 64 ent-



Der riesige Drachen ist einer der schwersten Bosse bei YYKM, mit der richtigen Waffe macht Ihr ihn aber leicht platt

schieden haben, war die Zeit reif für eine Kooperation mit Enix.

**VG:** Treasure-Spielen fehlt meist das typisch japanische Design (mit Ausnahme von YYKM). Unterscheidet sich Treasure sehr von anderen japanischen Entwicklern?

**Masato Maegawa:** Viele unserer Entwickler begeistern sich für ausländische Spiele, aber ich glaube nicht, daß unsere Produkte „ausländisch“ aussehen, sie eignen sich genauso für den heimischen Markt. Yuke Yukes lautes und buntes Design kann man vielleicht als japanisch bezeichnen, aber wir haben das Spiel so konzipiert, weil es zum Spielprinzip paßt, nicht weil es damit in Japan besser ankommen würde.

**VG:** Wurden Guardian Heroes, Gunstar Heroes und Yuke Yuke Troublemaker von dem gleichen Team entwickelt?





見たか!!われら強大なる帝國軍の  
無敵最強パワーを!!おっちゃん、  
いっしょにきてもらうぞ!!

Japaner wollen  
ihre Spiele  
niedlich und möglichst bunt,  
und daran hat sich Treasure offensichtlich gehalten

Kurze  
Zwischen-  
sequenzen  
schaffen den  
Übergang von  
einem Level  
zum nächsten,  
wobei man bei  
dem  
beschränkten  
Speicherplatz  
keine tollen  
Renderfilm-  
chen erwarten  
darf



**Masato Maegawa:** Nein, es gibt aber einige Personen, die an allen drei Projekten beteiligt waren. Der Chefprogrammierer von Yuke Yuke Troublemaker und Gunstar Heroes war der gleiche. Und der Charakter-Designer von YYKM arbeitete beispielsweise auch an den Hauptfiguren von Gunstar Heroes und Guardian Heroes.

**VG:** Was sind ihre Lieblingsspiele?

**Masato Maegawa:** Ich mag vor allem sämtliche Mario-Spiele, der Chefprogrammierer zum Beispiel begeistert sich vor allem für Virtua Fighter.

**VG:** Welche anderen Entwickler bewundern sie besonders?

**Masato Maegawa:** Natürlich Shigeru Miyamoto, er ist wie ein Gott für mich. Vielleicht weil er auch Action-Spiele kreiert. Wieder und wieder gelingen ihm erstklassige Spiele, das finde ich besonders eindrucksvoll. Bei den Rollenspielen beeindruckt mich besonders Yuji Horii, der geistige Vater der Dragon-Quest-Serie.

**VG:** Wie schwierig ist es im Vergleich zu Saturn oder Mega Drive, für das Nintendo 64 zu entwickeln?

**Masato Maegawa:** Wie schon gesagt, als wir anfangen, war die Entwicklungsplattform noch nicht fertiggestellt, deshalb, hatten wir große Probleme. Man kann für eine Konsole, die auf Modulen basiert, nicht genauso programmieren, wie für ein CD-ROM-Gerät. Module haben ihre Vor- und Nachteile, zum Beispiel kann man jederzeit blitzschnell Daten nachladen. Auf der anderen Seite wünschten wir uns, Module würden nicht mehr kosten als CD-ROMs. Für Action- und Prügelspiele eignen sich Cartridges besser als CD-ROMs, aber im Prinzip muß man sich an jede Entwicklungsplattform gewöhnen. Im Vergleich zum Saturn ist etwas schwerer für das Nintendo 64 zu entwickeln, aber nach dem ersten Spiel geht einem alles schon wesentlich leichter von der Hand.

**VG:** Wie ist die Beziehung zu Nintendo?

**Masato Maegawa:** Wir, haben keine besondere Beziehung zu Nintendo, uns wurde ein Developmentkit zur Verfügung gestellt und wir erhielten während der Entwicklungszeit die übliche, ausgezeichnete Unterstützung.



### Masato Maegawa

Der Präsident von Treasure begann nach seinem Studium als Programmierer bei Konami, wo er drei Jahre später kündigte, um Treasure zu gründen. Das erste Spiel, das er programmierte hieß **Dracula Densetsu**. Seiner Meinung nach war es nicht besonders gut, es verkaufte sich weltweit aber über 2 Mio. mal.

### Treasure Spiele:

Gunstar Heroes (MD)  
McDonald Treasure Adventure (MD)  
Yuyu Hakusho (MD)  
Dynamite Headdy (MD)  
Alien Soldiers (MD)  
Light Crusaders (MD)  
Guardian Heroes (SAT)

## INFO

System: Nintendo 64  
Name: Yuke Yuke Troublemaker  
Genre: Action-Jump'n run  
Hersteller: Treasure  
Geplanter Erscheinungstermin:

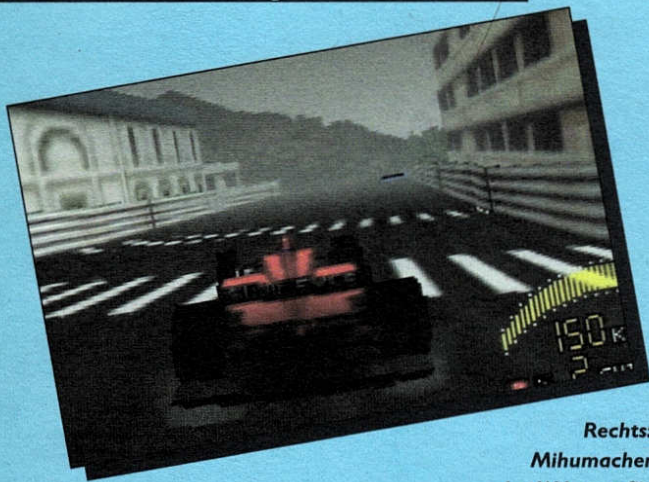
in Japan noch nicht bekannt



# HUMAN GRAND PRIX

*The New Generation*

**Aus Japan kommt das erste Formel-1-Rennspiel für Nintendo 64 mit einer Vielzahl von Features und bekannt klingenden Fahrern**



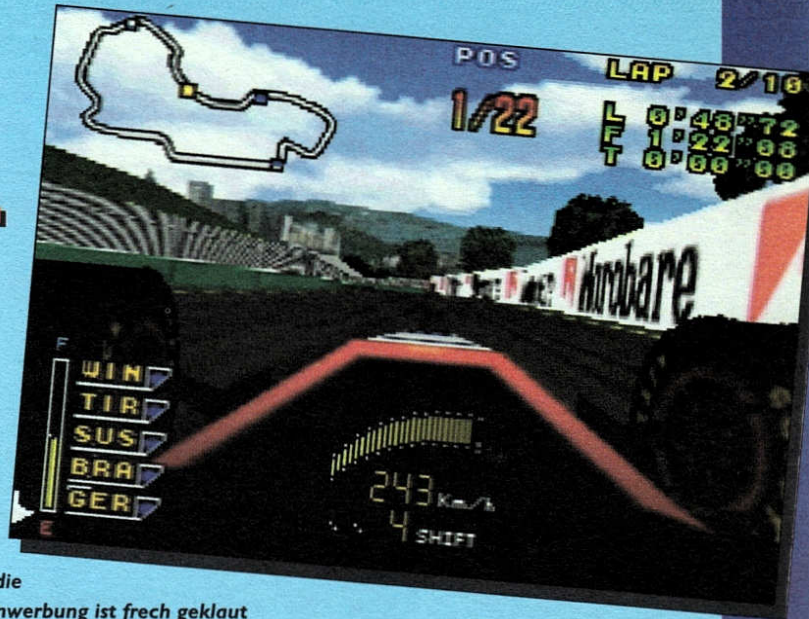
Rechts: Mihumacher bei Wil., was für eine unschlagbare Kombination

Schon mal was von S. Mihumacher gehört? Kommt Euch der Name F-F. Heintzen irgendwie bekannt vor? Oder wie sieht's mit H. Dill aus? Alle drei gehören zu den insgesamt 22 Piloten bei **Human Grandprix** für Nintendo 64. Human wollte offenbar die Ausgaben für eine offizielle Lizenz sparen und hat bei allen F1-Stars einfach die Anfangsbuchstaben der Vor- und Nachnamen ausgetauscht. Auch die Fahrzeuge haben eine verblüffende Ähnlichkeit mit echten Flitzern, sowohl farblich als auch von der Karosserie her. Trotzdem sucht man Teamnamen wie Ferrari oder Williams im Spiel vergebens, da praktischerweise gnadenlos abgekürzt wurde. S. Mihumacher fährt also einen Fer. Zehnzyylinder. Die Portraits zu allen Piloten sind allerdings fast schon eine Frechheit, denn die Ähnlichkeit mit den Vorbildern ist verblüffend, man darf nur für Human hoffen, daß kein FIA-Offizieller dieses Modul jemals zu sehen bekommt, denn dann ist der Rechtsstreit vorprogrammiert. An Optionen bietet **Human Grandprix** neben dem Weltmeisterschaftsmodus mit 16 Rennen auch einen Time Trial, einen Zweikampf sowie die Möglichkeit, jeden Fahrer und die Teams beliebig auszutauschen. Wer also immer schon wissen wollte, wie S. Mihumacher mit einem Wil. zurechtkommt, liegt hier richtig. Vor jedem Rennen

Bei sieben Perspektiven im Rennen findet jeder die ideale Kameraposition

stellt Ihr Euren Boliden auf die jeweiligen Bedingungen ein. Außer der WM läßt sich überall die Rundenzahl und das Wetter festlegen. Eure Veränderungen bei Reifen, Lenkung, Getriebe, Bremsen, Federung, Flügel und sogar Treibstoffvorrat beeinflussen das Fahrverhalten Eures Renners, die Auswirkungen belegen fünf Balken, die Euch unter anderem über Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Lenksensibilität informieren. Bei der WM dürft Ihr Eure Einstellungen im freien Training überprüfen, bevor Ihr Euch in der Qualifikation über zehn Runden einen guten Startplatz sichert. Nach jedem Rennen darf abgespeichert werden. Das Programm sichert übrigens auch Streckenrekorde inklusive der Fahrzeugsabstimmung, mit der die Bestleistung erzielt wurde

rz



Sogar die Bandenwerbung ist frech geklaut



## INFO

System: Nintendo 64  
 Name: Human Grandprix  
 Genre: 3D-Action  
 Hersteller: Human  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
 Japan: bereits erschienen  
 Deutschland: keine Angaben



# BOMBERMAN



Im IP-Modus erinnert Bomberman 64 stark an Super Mario 64. Es bleibt abzuwarten, wie sich der Mehrspieler-Modus entwickelt.

**Darauf haben wir alle gewartet!**  
**Bomberman im 3D-Look und**  
**noch dazu fürs Nintendo 64.**

**W**er beim Zocken A sagt, muß auch B sagen. Und diesmal steht B für **Bomberman 64** (oder wie es im Original heißt **Baku Bomberman**) und ist die heißersehnte Nintendo-64-Version des klassischen Spiel Spaß-Garanten. Zum ersten Mal seit ihrer Geburt finden sich die niedlichen kopffüßigen Roboter in einem soliden dreidimensionalen Umfeld wieder, wo sie sich stellvertretend für den jeweiligen menschlichen Mitspieler Bomben werfend den Weg auf das Siegetreppchen freisprengen müssen. Auf dem ersten Blick glaubt man, sich in eine der mittlerweile sehr vertrauten **Super Mario 64**-Welten verirrt zu haben. Die Stages, die nun komplett aus getexturten Polygonen bestehen, eröffnen dementsprechend völlig neue strategische Möglichkeiten. Neben klassischen Hindernissen wie Mauern, Steinblöcken oder Holzkisten muß darauf geachtet werden, was sich über Euren Köpfen, oder je nach Situation, unter Euren Füßen tut. So existieren Brücken, von wo man die explosiven Stoffe auf ahnungslose Gegenspieler werfen kann. Zudem sind einige Feinde im IP-Modus flugtauglich und schleichen sich aus der Luft an das Opfer heran. Der Höhenunterschied zum Gegner bzw. zu bestimmten Gegenständen wird so



**Oben: Manche**  
**Gegner schweben**  
**sogar in der Luft**

**Links: Ein Gebäude**  
**wird dem Erdboden**  
**gleich gemacht**

zum wichtigen strategischen Element im Spiel. Eine Stage besteht beispielsweise komplett aus einem Geflecht von Hängebrücken, wobei man sich eben den bestehenden Höhenunterschied zur nächstniedrigen Ebene zunutze machen sollte. Eine andere wiederum ist umgeben von Lava, die man als hitzeempfindliche **Bomberman** tunlichst meiden sollte. Doch nicht nur die Landschaften präsentieren sich in einem 3D-Gewand. Die Bomben wurden ebenfalls an die veränderte Umgebung angepaßt und haben jetzt einen entsprechend kugelförmigen Wirkungsradius. Sogar eine Bombe, die in einiger Entfernung über Euren Köpfen explodiert, kann den Spieler durchaus aus

dem Rennen werfen. Stürze aus halsbrecherischen Höhen oder das Hineinlaufen in kochend heiße Lavamassen wirken sich auch nicht gerade positiv auf die Gesundheit Eurer ferngelenkten Bombermannechen aus. Wie sagt man so schön, „es gibt tausend Arten zu sterben...“. Damit das Ganze jedoch nicht in ein ultra-hartes Hindernisrennen ausartet, wurden manche, scheinbar unzerstörbare Elemente oder Gegenstände wie z.B. gewisse Gebäudekomplexe, so konstruiert, daß man sie wegsprengen kann. Im übrigen sind Stages geplant, in denen komplette Dörfer oder Landschaftsausschnitte Platz finden. Vom Spielgefühl wird es vermutlich wohl eher an



# 64



Die 3D-Stages setzen sich aus mehreren Ebenen zusammen. Viele der bekannten Items werden in dieser Nintendo 64-Umsetzung vertreten sein. Hier schleppt unser Bombermännchen eine riesige Bombe an.



ein Jump'n Run wie z.B. **Super Mario 64** erinnern als an ein klassisches 2D-Bomberman, wo Fingerspitzengefühl und Reaktionsvermögen die ausschlaggebenden Kriterien für einen Sieg waren. Was auch wichtig erscheint, sind die zahlreichen Items, die dem Spiel erst die Würze geben. Zur Zeit steht lediglich fest, daß Wurfhandschuhe, Zeitzünder und eine sog. „Big-Bomb“ (wie der Name schon sagt, eine sehr große Bombe) in die **Bomberman**-Inventoryliste hineingenommen wurden. Bemerkenswert ist auch, daß die einzelnen Stages verhältnismäßig groß geraten sind. Im Gegensatz zu den 2D-Versionen, wo Ihr stets das gesamte Spielfeld überblicken konntet, wird es in **Bomberman 64** unumgänglich sein, zunächst die jeweilige Stage genauestens auszukundschaften und sich danach ein Bild vom Stageaufbau zu machen. Tote Winkel und verdeckte Stellen im Spiel können zwar so ähnlich wie bei **Super Mario 64** mittels Perspektivenwechsel und der Zoom-Funktion eingesehen werden, doch einen kompletten

Überblick über das gesamte Spielgeschehen verschafft es auch nicht. Problematisch wird dies ab dem Zeitpunkt, wo ein zweiter menschlicher Spieler das Feld betritt. Über den Mehrspielermodus wurden leider noch keine Angaben gemacht, doch es ist zu vermuten, daß maximal bis zu vier Spieler an einer Multiplayer-Session teilnehmen können. Es wäre logisch anzunehmen, daß sich entweder der Stageaufbau dann grundsätzlich von dem des Single-Players unterscheidet, oder der Bildschirm schlichtweg in vier Teile gesplittet wird. Über einen Erscheinungstermin wollte sich Hersteller Hudson Soft noch nicht äußern, ganz zu schweigen über einen Release in Europa bzw. Deutschland. Ebenso verhält es sich mit Features, die evtl. erstmals auf dem Nintendo 64 realisiert werden könnten. Zur Zeit läuft in der Hudson-Zentrale die Entwicklung auf Hochtouren. Bis zum endgültigen Verkaufstermin werden jedoch sicherlich noch einige Änderungen am Spiel vorgenommen werden.

tet

## INFO

System: Nintendo 64  
 Name: Bomberman 64  
 Genre: Action Puzzle  
 Hersteller: Hudson  
 Geplanter PAL-Erscheinungstermin:

**keine Angaben**



# MISSION: MISSION:

# IMPOSSIBLE

Als weltweit einzige Zeitschrift erhielten wir schon letztes Jahr die Genehmigung, die Entwickler von Mission Impossible zu besuchen



Die Ähnlichkeiten mit Tom Cruise sind nicht zu übersehen

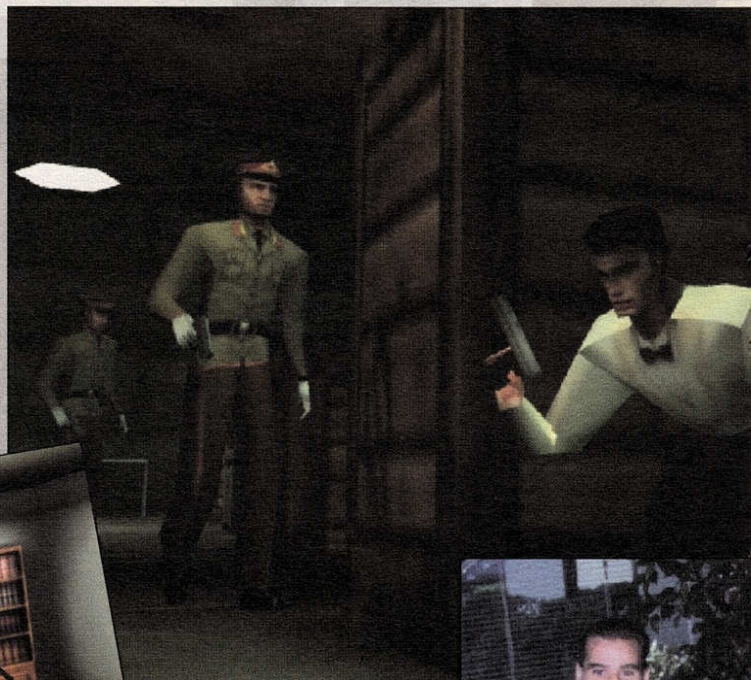
Schon im September letzten Jahres konnte ich mich während meines US-Trips vor Ort bei Ocean in San Jose, Kalifornien, über die Fortschritte von **Mission Impossible** für Nintendo 64 informieren. Eigentlich wollte das Entwickler-Team bis nach Weihnachten von Journalistenbesuchen verschont bleiben, und Anfragen von US-Zeitschriften wurden gnadenlos abgelehnt, doch für VG machte Ocean eine Ausnahme, denn europäische Presse hatte sich in San Jose noch nie blicken lassen. Projekt Manager Mark Rogers erklärte sich zu einem ausführlichen Interview bereit, anschließend zeigte man mir die ersten Studien des Ballsaals auf einem Entwicklungsgerät. Als ich leise Zweifel anmeldete, ob denn die unglaubliche Detailtreue auch auf einem Nintendo 64 zu erreichen sei, packte das Team anscheinend der Ehrgeiz. Einer der Programmierer arbeitete gute 20 Minuten am Code herum und schließlich lief die Szene



tatsächlich auf einem bereitstehenden N64 in Echtzeit ab. Ich durfte die Kamera sogar mit dem Joypad durch den Saal bewegen, um mich davon zu überzeugen, daß nicht getrickt wurde. Während meines Besuches hieß es noch, daß **Mission Impossible** im April 97 veröffentlicht werden solle, doch inzwischen hat sich der Termin auf Herbst 97 verschoben. Aus diesem Grund und auf Bitten der Entwickler haben wir diesen Artikel auch verschoben, doch wie Ihr den Bildern und dem Interview entnehmen könnt, hat sich das Warten gelohnt.

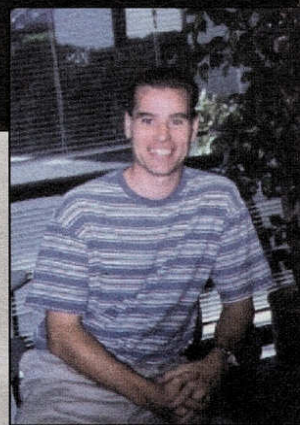
**VG:** Worum geht es in *Mission Impossible*?

**Mark Rogers:** Mission Impossible ist eine Spionage-Simulation, die eine Reihe neuer Techniken beinhaltet, darunter auch eine



Alle Screenshots stammen aus dem Spiel, grafisch kann vielleicht Goldeneye noch mit MI mithalten

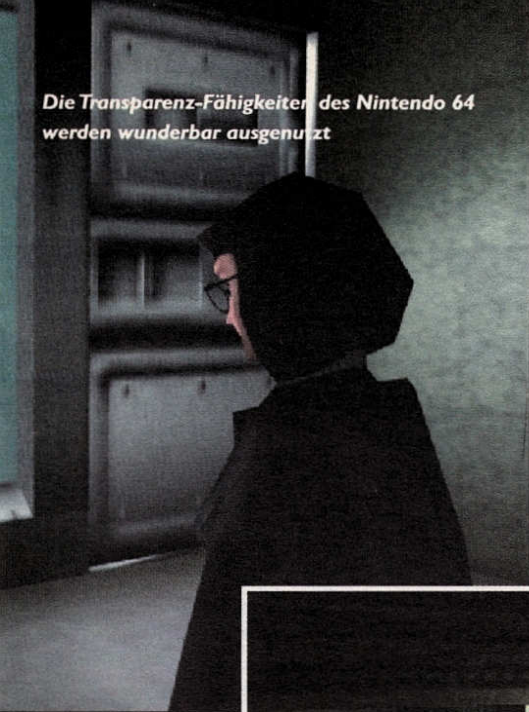
**Projektleiter Mark Rogers zeigt uns sein schönstes Lächeln**



hochentwickelte künstliche Intelligenz, wie es sie in der Form vielleicht noch nie gegeben hat. Die Charaktere sollen möglichst realistisch mit ihrer Umgebung interagieren, falls der Spieler z.B. an einer Party in der Botschaft teilnimmt, kann er sich mit den anderen Gästen unterhalten, er kann aber auch dem Kellner in den Kopf schießen, was den Verlauf der Party natürlich beeinflusst. Die anderen Gäste werden nicht ruhig rumstehen, sondern auf den Schuß reagieren, Wachen werden kommen und versuchen, die Gefahr zu beseitigen und die Hauptfigur festzunehmen. Falls sie im



Die Transparenz-Fähigkeiten des Nintendo 64 werden wunderbar ausgenutzt



Sieht aus wie der Raum in der Botschaft in Prag

Alle Räume werden in Echtzeit berechnet, Ihr könnt Euch frei bewegen und Euch umschauen

Spiel die Rolle einer anderen Figur übernehmen wollen, müssen sie diese zuerst ausschalten,

z.B. betäuben und irgendwo verstecken, sie müssen dies allerdings unbeobachtet tun, da Ihre Aktionen sonst Aufmerksamkeit erregen. Also gilt es, die Zielperson so zu manipulieren, daß sie gefahrlos ausgeschaltet werden kann. Sie können also eine verschlossene Tür nicht einfach risikolos wegblasen, sie versuchen, die richtige Person davon zu überzeugen, die Tür zu öffnen. Auf diese Weise bewegen sie sich in feindlichem Gebiet und dringen in verbotene Räume ein. Als Kellner können sie z.B. Gäste der Party viel einfacher belauschen, denn niemand beachtet die Bedienung, wohingegen sie als Gast, der sich zu einer Gruppe dazugesellt, unter Umständen Mißtrauen erregen und Gespräche abrupt beendet werden.

**VG:** Beschränken sich die Parallelen zum Film auf die grundsätzliche Spionage-Idee, oder basiert die Story tatsächlich auf dem Kino-Hit?

**Mark Rogers:** Das Besondere an Mission Impossible waren schon immer die speziellen Ausrüstungsgegenstände, die das Unmögliche erst möglich machten. Bei der Fernsehserie

(die in Deutschland „Cobra übernehmen sie“ hieß) ging es in erster Linie um die Täuschung der Gegenspieler, während der Kinofilm viel Action-lastiger war. Wir haben drei Szenen, die an den Film erinnern, aber die Rätsel im Spiel und die meisten Gegenden haben mit dem Kino-Hit nichts zu tun. Es wird also nicht vorkommen, daß irgendjemand ein Puzzle lösen kann, weil er die Szene schon im Kino gesehen hat. Wir haben nur die grundsätzlichen Ideen von Mission Impossible übernommen und daraus eine eigenständige Welt kreiert. Die Hauptfigur hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Tom Cruise, er ist es aber nicht. Unser Held kann auch völlig unbeteiligte Personen im Spiel erschießen, falls ihm gerade danach ist, was für den Ethan Hunt aus dem Film völlig undenkbar wäre. Falls wir Tom Cruise als Vorbild genommen hätten, hätte uns die Filmgesellschaft in Bezug auf die Handlungen der Hauptfigur extrem eingeschränkt, und wir wollten absolute Bewegungsfreiheit.

**VG:** Gibt es für die Rätsel im Spiel grundsätzlich immer mehrere Lösungen, oder läuft das Spiel meist linear ab?

**Mark Rogers:** Es gibt gewisse Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor der Spieler bestimmte Ziele erreichen und Aktionen ausführen kann. In welcher Reihenfolge diese Bedingungen erfüllt werden, bleibt ihnen überlassen, und auch für die Lösung einiger Probleme existieren mehrere Möglichkeiten. Bei völliger Handlungsfreiheit wäre es bei dieser

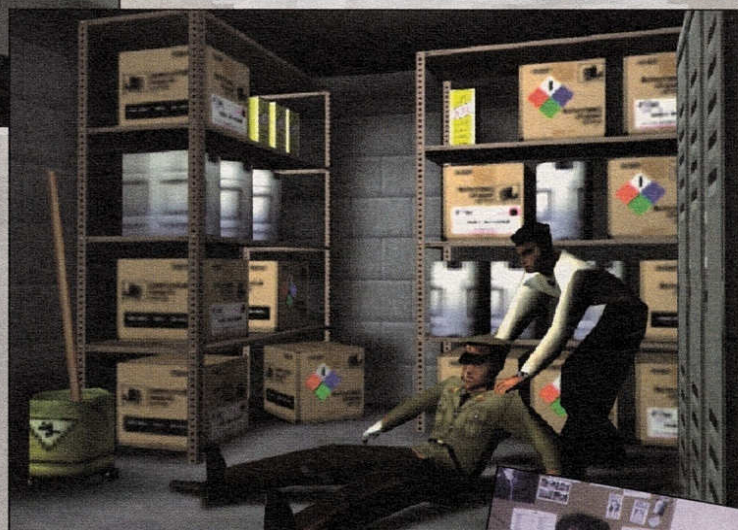
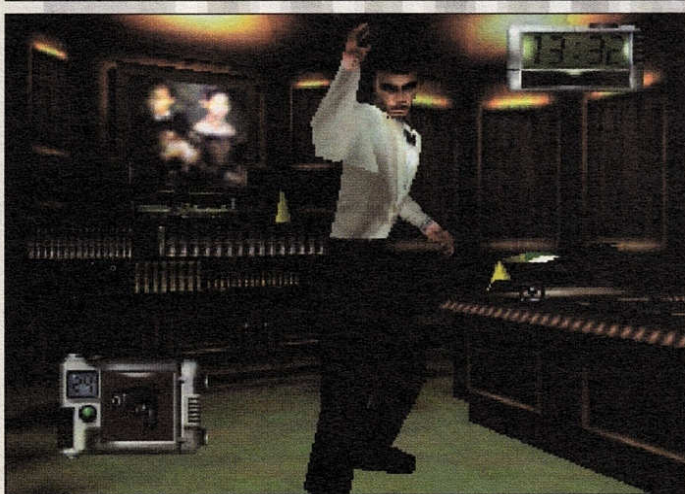
Art von Simulation sehr schwer, den Fortschritt des Spielers korrekt zu verfolgen, deshalb muß es ein Minimum an Einschränkungen geben. Viele Gegenstände lassen sich auf unterschiedlichste Weise verwenden, der Kaugummi z.B. explodiert, wenn man beide Hälften zusammenfaltet, gibt man ihn jedoch einer anderen Person zum Kauen, sieht man, wie es den Kopf wegrißt. Sie können den Kaugummi auch an einem Schloß anbringen, um dieses zu sprengen. Wir wollten, daß der Spieler innerhalb realistischer Grenzen machen kann, was er will. Sie können ihre Waffe auf jede Person im Spiel richten und werden eine entsprechende Reaktion feststellen, falls sie jemanden erschießen, werden Leute in einem bestimmten Radius den Schuß hören, auch abhängig davon, ob z.B. Türen offen oder geschlossen sind. Wenn sie während der Party plötzlich zu laufen beginnen, werden die anderen Gäste aufmerksam, denn man fängt bei einer Festlichkeit eben nicht grundlos zu rennen an.

**VG:** In wie weit ähnelt die grundlegende Story dem Filmvorbild?

**Mark Rogers:** Wir haben uns ziemlich an die Story des Films gehalten. Im Spiel erfüllen sie eine Reihe von Missionen so gut, daß man sie schließlich für einen Maulwurf hält. Sie werden im CIA-Hauptquartier eingesperrt und müssen entkommen. Sie befinden sich in einer völlig leeren Zelle von Wächtern umgeben und mit einer Energiebarriere an der Decke. In dem Raum gibt es nur drei Schalter,

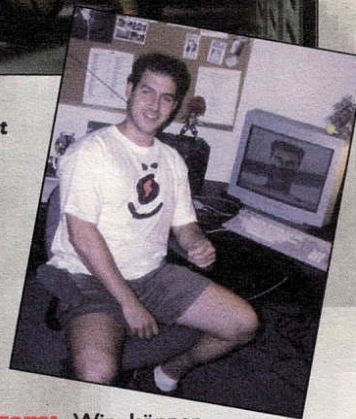
RAISE-UP





Bevor Ihr die Rolle eines Wachmannes übernehmen könnt, müßt Ihr Euch zunächst eine Uniform besorgen

Einer der Grafiker zeigt uns Ethan Hunts Mimik



einer für das ausfahrbare Bett, einer für die im Boden versenkbare Toilette, und wenn man den dritten drückt, kommt ein ziemlich verärgelter Wachmann. Es scheint zunächst unmöglich zu sein, von hier zu entkommen, doch schließlich gibt es immer eine Möglichkeit. Im Gegensatz zum Film, in dem Ethan Hunt eine ganze Gruppe leitet, kontrollieren sie hier nur eine Person, sie erhalten allerdings gelegentliche Hilfestellung von Mr. Phelps. Falls sie z.B. eine Person erschießen, die für sie später noch wichtig gewesen wäre, wird er ihnen dies mitteilen. Ihr Ziel im Spiel ist ja auch nicht, Alles und Jeden wegzublasen, sie haben eine Aufgabe zu erfüllen. Falls sie jemanden abknallen, sollten sie einen Schalldämpfer benutzen oder anders sicherstellen, daß sie niemand hört. Auch im Spiel gibt es eine NOC-Liste, von der zwei Hälften existieren. Sie werden beschuldigt, diese Liste weitergegeben zu haben. In einer grafisch beeindruckenden Szene werden sie im CIA-Gebäude verhört, für sie geht es nur darum, das Verhör zu überleben. Nachdem sie aus dem CIA-Hauptquartier entkommen sind, nimmt die andere Seite Kontakt mit ihnen auf, die ihnen den Namen des Maulwurfs für die andere Hälfte der NOC-Liste anbietet.

**VG:** Wie werden die einzelnen Level letztendlich aufgebaut sein?

Mark Rogers: Wir haben natürlich versucht, Mission Impossible grafisch so interessant wie möglich zu gestalten. Falls sie auf der Suche nach einem Safe einen Raum betreten und dieser nicht in die Wand eingelassen ist, so wird er bestimmt in den Boden versenkbar sein. Einen Computerraum wie den in der amerikanischen Botschaft, einem der ersten Spielabschnitte, haben sie mit Sicherheit noch nie gesehen. Er sieht eher aus wie die Alien-Bauten in Total Recall. Es wird fünf oder sechs Missionen geben, für die erste Mission wird ein guter Spieler ziemlich lange benötigen, weil es eben eine neue Spielart ist. Ich würde schätzen, daß man Mission Impossible in 40 bis 50 Stunden durchspielen kann.

**VG:** Wie viele Personen arbeiten an Mission Impossible?

Mark Rogers: An dem Projekt sind ungefähr 15 Mitarbeiter beteiligt, sechs Programmierer, der Rest sind Grafiker und Designer, von denen einige von Iguana zu uns wechselten. Wir arbeiten seit ca. einem Jahr an Mission Impossible, wir erhielten die ersten Entwicklungskits im November 95. Es hat uns überrascht, wie gut die Hardware ist, die Renderfähigkeiten ermöglichen es, die Figuren sehr lebensnah zu gestalten.

**VG:** Wird es auch eine spezielle deutsche Version geben?

**Mark Rogers:** Wir können und wollen am Spielprinzip selbst nichts ändern, wir können schließlich nicht alle Gegner durch Roboter ersetzen und wir können es auch nicht unterbinden, daß Menschen im Spiel sterben. Dadurch würde man die Grundidee hinter Mission Impossible verändern und wir werden unser Projekt so gestalten, wie wir es uns vorstellen. Die umfangreiche Sprachausgabe zwingt uns dazu, ein spezielles deutsches, französisches, etc. Modul zu veröffentlichen, dies geschieht jedoch nur aus Platzmangel.

172

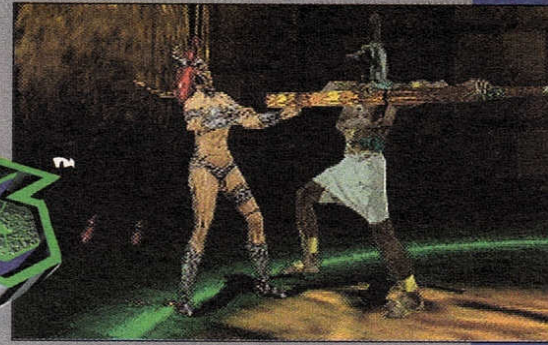
### INFO

System: Nintendo 64  
Name: Mission Impossible  
Genre: 3-D-Action  
Hersteller: Ocean  
Geplanter Erscheinungstermin:

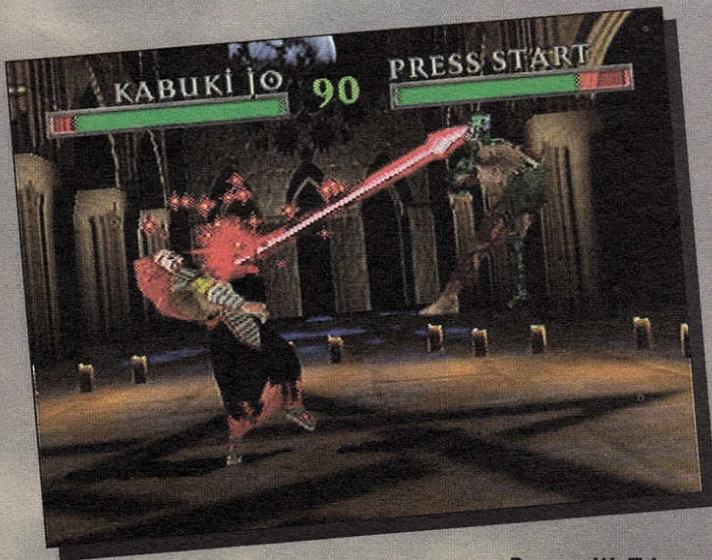
**Herbst '97**



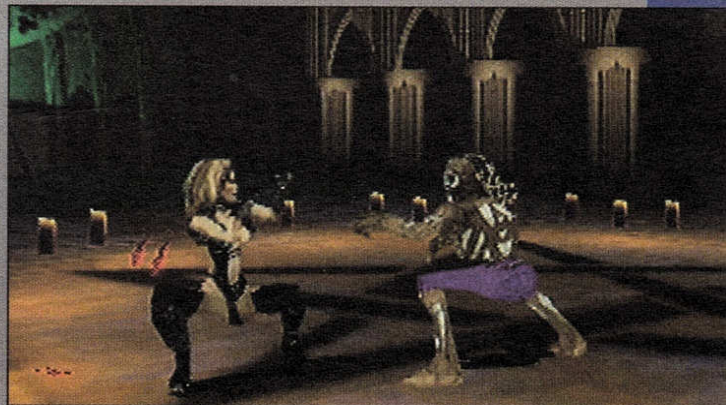
# War Gods



**Die Beat'em-Up-Götter müssen verrückt sein!  
In Williams War Gods prügelt Ihr Euch  
mit furchterregenden Kriegern und blutrünstigen  
Monstern durch pompöse 3D-Arenen.**



*Rumms: Wo Taks  
mächtiger Laserstrahl  
einschlägt, wächst so  
schnell kein Gras mehr*



*Mitte: Wenn die Kriegsgötter zum krachenden  
Super-Combo ansetzen, beb't der Bildschirm*

Die Geschichte von War Gods katapultiert uns acht Billionen Jahre in die Zukunft. Zu dieser Zeit hat sich die Menschheit als göttliche Herrenrasse in der unendlichen Milchstraße ausgebreitet. Als ewig abgebrannter Space-Söldner reist Ihr von Planeten zu Planeten, um an erbarmungslosen Wettkämpfen teilzunehmen, die mit hohen Preisgeldern locken. Die Palette der 10 anwählbaren Kontrahenten reicht diesmal von furchterregenden Cyborg-Kriegern bis hin zu aufgeblasenen Muskelhelden im zwiespältigen Lederoutfit. Ist die personelle Entscheidung gefallen, gibt es kein Pardon mehr. Hier ein kleiner Auszug aus der ungewöhnlichen Heldenriege: „VOO-DOO“ ist ein furchterregender Zulu-Krieger, der meisterhaft mit schwarzer Magie umzugehen versteht; „TAK“ stammt aus der Sonnengott-Mythologie des alten Ägyptens und versucht mit seiner Laserbeam-Maske jedem Gegner schmerzhaftes Hieroglyphen einzuritzen; „PAGAN“, ein vollbusiges Superweib, benutzt am liebsten ihre messerscharfen Krallen als vernichtende Waffe. Die mörderischen Duelle der Prügelartisten werden in zahlreichen 3D-Arenen ausgetragen. Wie bei allen modernen Polygon-Prüglern wird in War Gods mit effektvollen Zoom und Kame-

raschwenks gearbeitet. Jeder der Fighter verfügt über eine stattliche Anzahl an Special-Moves, die sich auch in blutiger Brutalität auf dem Bildschirm bemerkbar machen. Neben den berühmt berüchtigten Morphing-Eigenschaften haben alle Götterknaben versteckte Fatality- und Finishing-Moves auf Lager. Auch an die Close-Up-Wiederholungen wurde gedacht. Unübersehbar ist, daß War Gods von der hierzulande verbotenen Prügel-Trilogie stark inspiriert ist. Die Ähnlichkeiten zum 2D-Vorbild findet Ihr nicht nur in der Präsentation wieder, sondern auch in den Soundeffekten, und sogar eine ganze Reihe des Schlagrepertoires stammt zweifelsfrei aus dem allseits bekannten Kultmegahit. Mit ausgeklügelten Joypad-Kombination entlockt Ihr den Helden lichterlohe Magic/Combo-Specials, kraftvolle Flugangriffe oder akrobatische Schlageinlagen. Die Animation der Charaktere wurde mit einem Motion-Capturing-Verfahren erstellt. Das Ergebnis ist verblüffend, alle Kämpfer bewegen sich superflüssig und kommen dadurch dem Automatenoriginal recht nahe. In der

frühen N64-Umsetzung sind bereits der obligatorische Solo- und Zweispieler-Modus, sowie diverse Schwierigkeitsgrade und verschiedene Joypad-Belegungen eingebaut. Die meisten Backgrounds geben sich abwechslungsreich und sehr detailverliebt. War Gods macht bereits jetzt schon einen ordentlichen Eindruck. Allerdings bedarf es noch einer großangelegten Optimierung des Gameplays, bevor man hier von einem echten 64-Bit-Knaller reden kann.

ws

## INFO

System: Nintendo 64  
Muster: GT-Interactiv  
Genre: 3D-Beat'em-Up  
Hersteller: Williams  
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:

**September 1997**



# Starfox 64

Der Japan-Release dieses Remake-Titels ist in unmittelbare Nähe gerückt. Wir zeigen, was Euch in der fertigen Version erwarten wird.



Eine feurige Überraschung auf der Sonnenoberfläche



Auf dem Weg zur gegnerischen Weltraumstation besprecht Ihr mit Eurem Teamkameraden die Vorgehensweise



In diesen Maschinen düst Ihr durchs Weltall und kämpft gegen Imperator A

Auf der Sternenkarte könnt Ihr Eure derzeitige Position überprüfen



**K**urz nach der Shoshinkai im November letzten Jahres gab Nintendo bekannt, daß sich der ursprünglich für März eingeplante Verkaufstermin von **Starfox 64** auf Mai verschieben würde. Offensichtlich konnten die Entwickler unter Chefproduzent Miyamoto doch noch einen Zahn zulegen und haben es geschafft, das Spiel im April fertigzustellen. Genau am 27. April erscheint der heißersehnte Nachfolger des Super-Nintendo-Polygon-Shooters. Wie sieht die Nintendo-64-Umsetzung nun in der Endversion aus? Zunächst lassen sich die Fahr- und Flugzeuge durch den Analog-Joypad

besser unter Kontrolle halten. Dabei dienen die vier gelben C-Buttons nicht nur als Perspektiven-Umschalter. Grundsätzlich dient lediglich der obere Button zum Wechseln der Ansicht. In den 3D-Stages verschiebt sich jedoch die Perspektive hinter Eurer Maschine nur geringfügig. Falls Ihr Euch hingegen in einer Stage befindet, die nur in eine Richtung befahren bzw. durchfliegen werden kann, dürft Ihr mit dieser Taste die Kamera in das Cockpit hinein verfrachten. Allen anderen C-Buttons wurden besondere Funktionen zugewiesen. Der Linke C-Button aktiviert beispielsweise den Power-Booster am Erwin-Kampf-

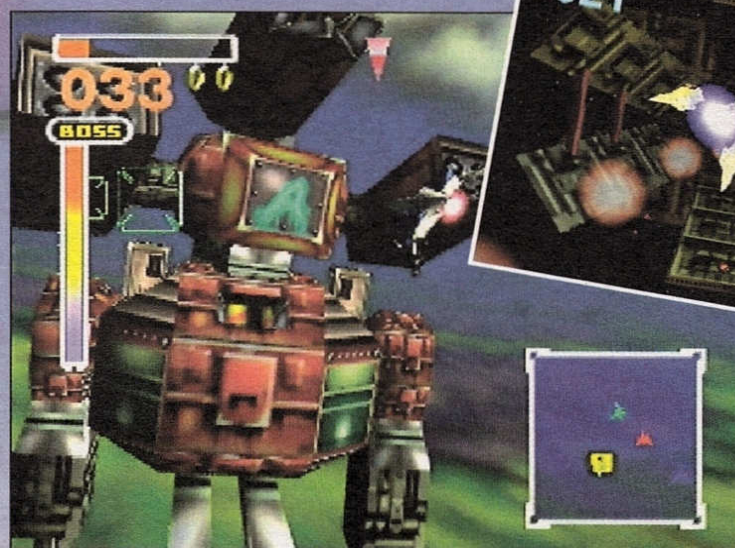




Beinahe schon idyllisch wirkt der Wasserplanet. Doch hier wird ebenso erbittert gekämpft wie in den anderen Missionen.



Die Boßgegner haben meistens überdimensionale Ausmaße. Mit ein wenig Geschick könnt Ihr ihren Angriffen ausweichen.



flieger. In Kombination mit dem Analogjoystick lassen sich akrobatische Flugmanöver einfacher realisieren. So könnt Ihr beispielsweise zum mühelosen Looping ansetzen, wenn Ihr die besagte Boost-Funktion zusammen mit dem Richtungs-Stick nach unten gedrückt haltet. Der rechte C-Button hingegen schaltet das Bordfunkgerät ein, wodurch Ihr wichtige Hinweise von Euren Teamgefährten erhalten könnt. Auch den Abwurf von Item-Kisten, die Euer Mutterschiff von Zeit zu Zeit unternimmt, könnt Ihr mit dieser Taste bestätigen. Der untere Button schließlich aktiviert die Bremsdüsen. Unverzichtbar bei Wendemanövern. Übrigens können Special Moves wie das Rollen um die waagrechte Achse mit der Z- bzw. R-Taste ggf. in Kombination mit einem Rechts- oder Links-Schwenk auf dem Analogjoystick vollführt werden. Bis diese Funktionen perfekt beherrscht werden können, bedarf es einiger Trainings-Flugstunden. Doch ähnlich wie bei **Wave Race 64** kann dieser Lernprozeß auch viel Spaß bieten. Am besten ist dafür der Mehrgespielermodus geeignet. Hier dürft Ihr mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten um die beste Abschlußquote kämpfen. Dabei wird der Bildschirm in vier Teile separiert. Wenn Ihr Euch danach ei-

nigermäßen Fit für die erste Mission fühlt, dürft Ihr Euch im Briefing-Raum über die genauen Missionsziele informieren. Ihr befindet Euch im Riot-Planetensystem, das Ihr auf einer gesonderten Sternenkarte überblicken könnt. Dieses System setzt sich zusammen aus den unterschiedlichsten Planeten. Angefangen von zivilisierten Welten erstreckt sich Euer Einsatzgebiet bis hin zu Wüsten-, Wasser-, Feuer- und Gasplaneten. Natürlich existieren auch Missionsgebiete fern ab von diesen Planeten. Raumstationen, Asteroidengürtel oder Gasnebel müssen ebenfalls von den Händlern des verhaßten Imperators Andolf zurückerobert werden. Die erste Mission findet beispielsweise auf der Oberfläche des Cornelia-Planeten statt. Euer Auftrag lautet, die Bewohner dieser einst blühenden friedlichen Welt von den Besatzungstruppen des Imperators zu befreien. Die Starfox-Staffel muß sich den Weg zum Boßgegner, einem überdimensionalen Roboter freikämpfen. Nach dieser Übungsrunde geht die Reise weiter in den X-Sektor, wo sich eine feindliche Raumstation und ein weltraumtauglicher Roboter dem Kampf stellen. Habt Ihr diese Mission ebenfalls erfolgreich ausgeführt, geht es erstmals in einem Panzer auf den Wüstenplaneten Titania.

Hier lauern gefährliche Sandwürmer und riesige Skorpione, denen Ihr beikommen müßt. So setzt sich Eure Reise durch das Planetensystem fort bis zum finalen Shodown. Spielstände könnt Ihr ausnahmsweise nur in den internen Batteriespeicher des Moduls abspeichern. Der Karttrige-Slot am Joypad ist nämlich für einen anderen Zweck reserviert. **Starfox 64** unterstützt den Vibration-Pack, der in den RAM-Slot des Pads hineingesteckt wird. Er ist schon im Spielpreis von 8700 Yen (ca. 122 Mark) mit enthalten. Ob die deutsche Version ebenfalls mit diesem Komplettangebot aufwarten wird, steht noch nicht fest. Es ist noch nicht einmal entschieden, wann das Spiel hierzulande erscheinen soll. tet

## INFO

System: Nintendo 64  
Name: Starfox 64  
Genre: 3-D-Shoot'em Up  
Hersteller: Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:  
Japan: 27. April  
Deutschland: keine Angaben





Die Zeit bis zum Verkaufstermin im Mai hat Seta genutzt, um einige Modifikationen am Spiel vorzunehmen. Unter anderem wurde die Anzahl der Maps erhöht.

Seit Ende letzten Jahres wartet die japanische Softwarefirma Seta mit Ankündigungen von Spieletiteln auf, die auch für Nicht-Japaner interessant sein dürften. **Wild Choppers** gehört erstaunlicherweise zu der Kategorie von Spielen, die eigentlich nicht mit typisch japanischem Flair um sich wüten. Vielmehr handelt es sich bei diesem Hubschrauber-Shoot'em Up um eine abgewandelte Variante von **Soviet Strike**. In diesem Fall kämpft Ihr gegen eine Bande von schwer bewaffneten Terroristen, die den Weltfrieden ernsthaft bedrohen. Zu Beginn wählt Ihr aus acht verschiedenen Hubschraubertypen aus, die sich durch ihr Flugverhalten oder ihre Panzerung unterscheiden. Der „Sky Turbo“ ist ein Universal-Typ, der in seinem Flugverhalten ziemlich ausgewogen ist. Somit ist er geeignet für Anfänger. Ebenso der „Fire Cat“, der etwas bessere Werte bei schnellen Flugmanövern liefert. Der „Wasp“ ist zwar auch ein Allrounder, besitzt aber eine gute Panzerung. Im Gegensatz dazu hat der „Retsu“ eine etwas dünne Panzerung, erweist sich jedoch als sehr wendig. Ebenso „Hard Bull“. Dieser Hubschrauber beschleunigt zudem etwas schneller. Anders der „Whale-32“. Wie der Name schon vermuten lässt, besitzt er eine ausgesprochen schwere Panzerung und ist dementsprechend langsam bei Flugmanövern. Die beste Bewaffnung hat der etwas schwerfällige „Ga-Ga“. Ein echtes Schwergewicht. Der „Colinsky“ ist wiederum eine Maschine mit durchschnittlichen Werten. Jedem dieser Fluggeräte steht ein ganzes Arsenal an Waffen zur Verfügung. Neben einem Maschinengewehr, das Ihr stets als Standardwaffe mit Euch führt, dürft Ihr vor je-



Der Colinsky Hubschrauber aus Rußland ist technisch gesehen eher im Mittelfeld angesiedelt

der Mission zusätzliche Extrawaffen einkaufen. Somit habt Ihr, abgesehen vom Maschinengewehr, nicht unbegrenzt Munition, die Ihr unbedacht verballern könnt. Das Sortiment reicht von der einfachen Rakete über Homing Missiles bis hin zu Cluster-Bomben. Je nach Auftrag müßt Ihr Eure Bewaffnung modifizieren. Es macht wenig Sinn, für Bodenangriffe ewig viele Homing Missiles mitzunehmen. Oder im umgekehrten Fall nur Bomben mit sich zu führen, wenn ein starker Widerstand aus der Luft zu erwarten ist. Im übrigen wurde die Anzahl der Einsatzmaps von ursprünglich drei auf insgesamt vier erhöht. Jede Map beinhaltet mehrere Missionen, die wiederum in primäre und sekundäre Missionsziele aufgeteilt werden. Habt Ihr eine der Maschinen ausgewählt und die passende Bewaffnung an Bord geladen, geht es in die polygone 3D-Welt hinaus. In der ersten Mission müßt Ihr alle feind-

Der Hard Bull ist empfindlich gegen feindliches Feuer



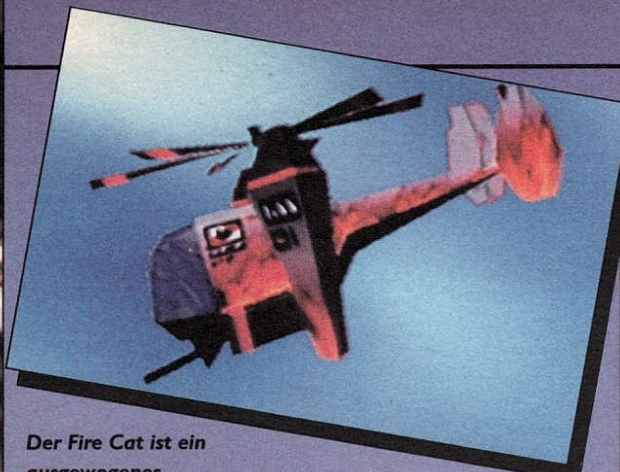
Im Tiefflug geht es über feindliches Gebiet. Der Gegner wehrt sich erbittert



Auch bodengestützte Gegner können Euch gefährlich werden, besonders wenn sie mit Anti-Aircraft-Raketen ausgestattet sind

lichen Radarstationen ausschalten, die sich in der Stage befinden. Das Terrain ist umgeben von einer Bergkette, in der sich feindliche Flugplätze und Nachschubeinrichtungen befinden. Da es Euer sekundäres Missionsziel ist, von Feinden festgehaltene Kriegsgefangene zu befreien, solltet Ihr auf alles achten, was nach einem Gebäude oder einer Einrichtung aussieht. Auch Lagerhallen und Nachschublager sollten wenn möglich zerstört werden. Wenn zum Zeitpunkt des Auftragsendes noch gegnerische Nachschubgegenstände existieren, werden diese in die nächste Stage verfrachtet. Somit stehen dem Gegner zusätzliche Ressourcen zur Verfügung, was eigentlich tunlichst vermieden werden sollte. Eines, worauf Ihr besonders aufpassen müßt, sind die Zeitlimits, die zu jeder Mission gegeben werden.

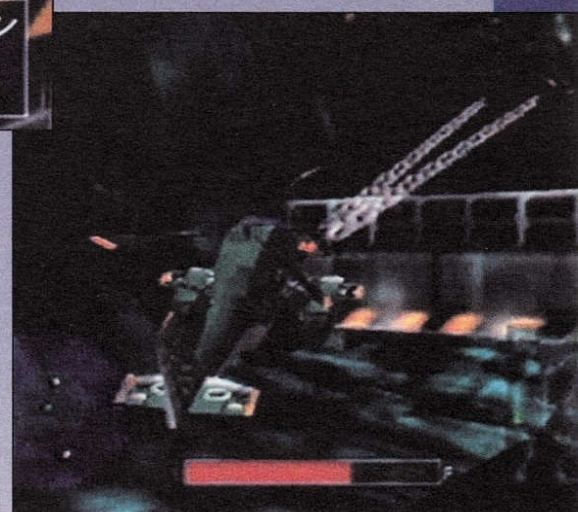
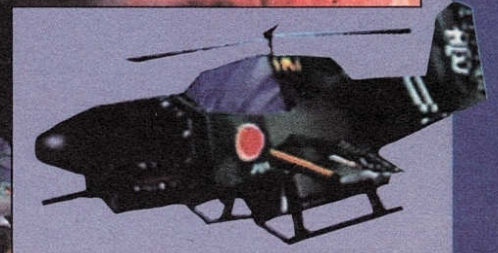
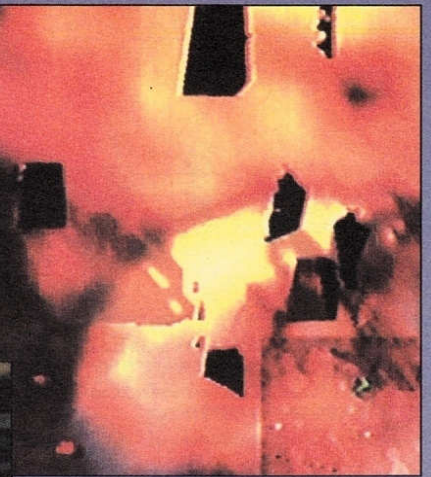




Der Fire Cat ist ein ausgewogenes Gefährt



Zu jedem Hubschrauber gehört ein Pilot. Ausschlaggebend sind jedoch die jeweiligen Flugeigenschaften.



Jede Waffe verbraucht Munition, die natürlich nicht unbegrenzt verfügbar ist. Die Munition muß vor der nächsten Mission auf der Basisstation gegen Bares nachgefüllt bzw. neu dazu gekauft werden.

Wenn die Uhr abgelaufen ist, endet die Stage, unabhängig davon, ob Ihr sie erfolgreich abgeschlossen habt oder nicht. Falls mehrere Missionen hintereinander fehlschlagen, wird es etwas schwierig, das Spiel überhaupt fortzusetzen. Da Ihr je nach Erfolg oder Mißerfolg entsprechende Erfahrungspunkte erhaltet, kann es durchaus passieren, daß Euer Erfahrungslevel nicht mehr ausreicht, um eine anstehende Mission zu erfüllen. Denn wohlge- merkt, der Gegner wird immer stärker, unab- hängig davon welchen Level Ihr zu dem Zeit- punkt habt. In der anschließenden Mission lau- tet der Auftrag, alle gegnerischen Streitkräfte auszuschalten. Als sekundären Auftrag müßt Ihr zudem den Staatspräsidenten in Sicherheit bringen, der in einem Passagierflugzeug über feindlichem Gebiet abgestürzt ist. Die Schwie- rigkeit bei diesem Einsatz besteht darin, daß Ihr nicht auf alles ballern dürft, was Euch über das Fadenkreuz läuft. In Stage 3 wiederum werden zudem Eure Flugkünste getestet. Diesmal müßt Ihr durch eine unterirdische Höhle fliegen und geheime Forschungsein- richtungen des Gegners zerstören. Da in die- sem Fall die Bewegungsfreiheit stark einge- schränkt wird, müßt Ihr natürlich besonders vorsichtig fliegen. Ein falsches Manöver und Ihr stoßt an irgendwelchen Felswänden an. Erst in der 4. Mission dürft Ihr einen offensiv- en Einsatz fliegen. Hierbei müßt Ihr versu- chen ein mit Prototyp-Bombern beladenes Transportflugzeug auszuschalten. Natürlich wird dieses von einer Schar Kampffägern eskortiert, die sich auf Euch stürzen. Und so



Die Ga-Ga ist eine der schlagkräftigsten Maschinen im Team. Ihre Flugeigenschaften sind dafür nicht so besonders gut.

setzt sich bis zum Ende der ersten Map die Reihe der Missionen unerbittlich fort. Grob unterteilt gibt es drei Sorten von Gegnertypen, die Euch über den Weg bzw. in Eure Flugbahn laufen. Erstens natürlich die Luft-Angriffs- und Abwehreinheiten mit Hubschraubern, Flugzeugen und Flaks. Dann gibt es die Cyborg-Soldaten, die sich zwar nur am Boden bewegen können, doch zäh wie Leder sind. Und schließlich existieren eine Unzahl an Gebäudekomplexen, die in den meisten Fällen als Bodenziele in Missionen dienen. Wegen dem überaus hohem Schwierigkeitsgrad, werdet Ihr kaum drum herum kommen, Eure Missionen sorgfältig und strategisch klug zu planen. Einfach drauflosballern ist eben nicht ange- sagt. Zudem habt Ihr nur eine begrenzte Zahl von Munition (einzige Ausnahme sind die MGs), die Ihr nicht sinnlos vergeuden dürft.

Am besten nutzt Ihr die Bodenbeschaffenheit des Terrains zu Euren Gunsten und wendet die Schleichtaktik an. Die Hit-and-Go-Methode dürfte sich bei manchen Missionen eben- falls auszahlen. Was die übrigen Missionen be- inhalten wissen wir dann, wenn **Wild Chop- pers** am 5. Mai in Japan auf den Markt kommt. Es wurden leider noch keine Termine für Europa genannt. tet

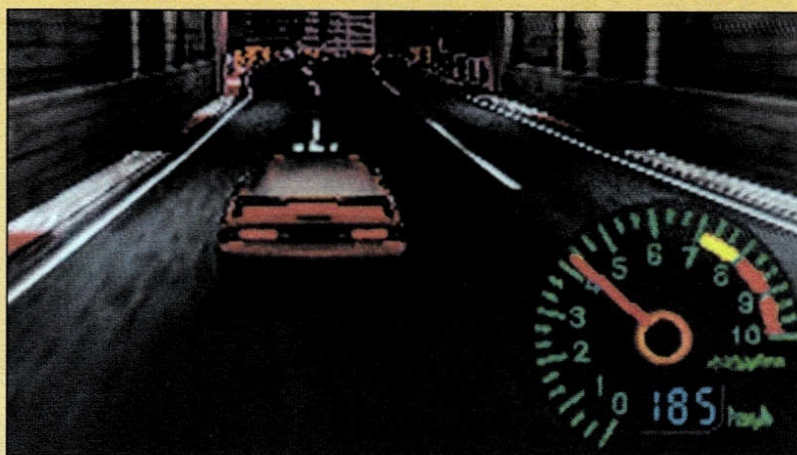
### INFO

System: Nintendo 64  
Name: Wild Choppers  
Genre: 3D-Shoot 'em Up  
Hersteller: Seta  
Geplanter Erscheinungstermin:  
Japan: 5. Mai 1997  
Deutschland: keine Angaben



# REV Limit

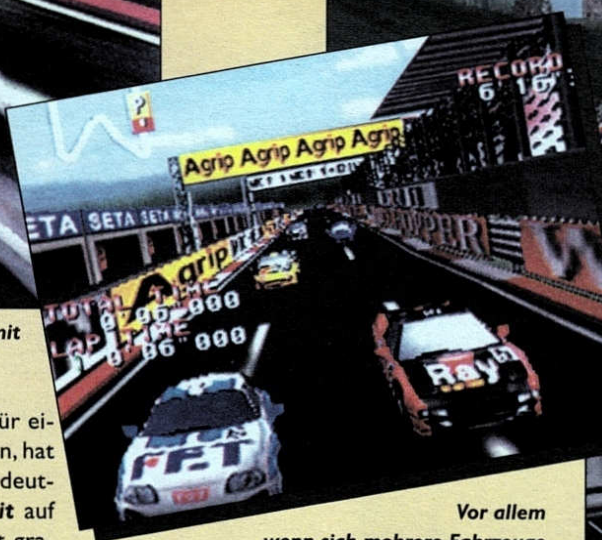
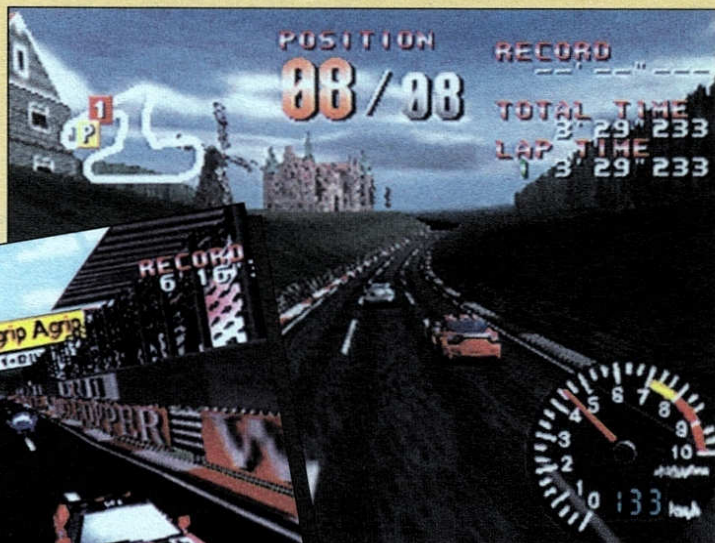
**Setas grafisch beeindruckendes  
Rennspiel soll im Juni endlich  
veröffentlicht werden**



Links oben seht Ihr die jeweilige Strecke mit allen Konkurrenten im Überblick

Was ein erstklassiges Rennspiel für eine neue Konsole bedeuten kann, hat **Ridge Racer** für die Playstation verdeutlicht. Bei Seta hofft man mit **Rev Limit** auf einen ähnlichen Erfolg, denn zumindest grafisch kann Setas Renner locker mit Ridge Racer konkurrieren. Die Entwickler berücksichtigten bei den Fahrzeugen physikalisch korrekte Modelle, um das Fahrverhalten möglichst realistisch zu gestalten. Jeder Flitzer besitzt eigene Reifen, eine andere Gewichtsverteilung und natürlich unterschiedliche Bodenhaftung, Beschleunigungswerte und Höchstgeschwindigkeit. Besonderen Wert legt man bei Seta darauf, daß im Rennen Konkurrenten gerammt werden können und die daraus resultierenden Beschädigungen das Fahrverhalten verändern. Man sollte Karambolagen also möglichst vermeiden, da Euer Bolide sonst im Extremfall unsteuerbar wird. Reifen nutzen mit Fortdauer des Rennens ab und müssen rechtzeitig gewechselt werden. Neben dem Piloten könnt Ihr auch die Rolle des Rennstallleiters übernehmen, und verschiedene Aspekte beeinflussen, z.B. die Boxenstrategie. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl, Sprintrennen mit einer Länge von drei bis zehn Runden, Langstreckenrennen mit bis zu 50 Runden und ein geheimnisvoller Modus, auf dem Ihr auf einer geraden Strecke ohne Kurven fahrt. Mehr wollte

Oben: Mit 180 Sachen durch die Stadt, sehr mutig



Vor allem wenn sich mehrere Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, geht Rev Limit noch ziemlich in die Knie

Seta dazu nicht äußern. Auch über den Battlemode hüllt man sich bei Seta noch in Schweigen, es darf also weiter auf einen Mehrspieler-Modus gehofft werden, denn ein Battlemode gegen den Computer wie ihn z.B. auch **Human Grandprix** bietet, wäre doch eher enttäuschend. Wie bei Rennspielen üblich, dürft Ihr im Time Trial ohne Konkurrenz auf die Jagd nach Bestzeiten gehen, die dann per Controller Pak gespeichert werden. Das Wetter läßt sich ebenfalls verändern, von Sonne bis Regen ist alles möglich, sogar die Tageszeit kann der N64-Pilot selbst bestimmen. Während der Tokyo Game Show Anfang April präsentierte Seta eine spielbare Version von **Rev Limit**, die grafisch zwar brillant aussah, aber leider noch viel zu langsam lief. Seta arbeitet gegenwärtig noch daran, die Spielgeschwindigkeit deutlich zu steigern, bis Juni bleibt jedoch keine mehr Zeit, eine weitere Verspätung scheint also möglich. Ein deutscher Releasetermin ist noch nicht bekannt. rz



Die Texturen auf den Fahrzeugen gehören zum Besten, was wir seit langem gesehen haben



## INFO

System: Nintendo 64  
Name: Rev Limit  
Genre: Rennspiel  
Hersteller: Seta  
Geplanter Erscheinungstermin in Japan:

**Juni 1997**



# J-LEAGUE Eleven Beat '97

Hudson dreht jetzt richtig auf. Neben Bomberman 64 zieht er ein weiteres N64-Spiel aus dem Ärmel.



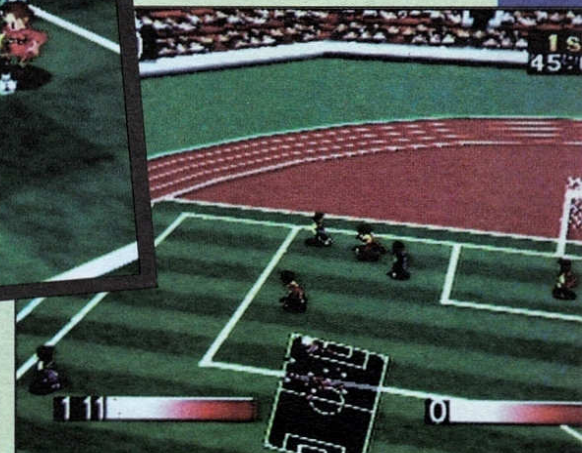
Bei Freistößen wechselt die Perspektive in eine tiefere Lage

Für die '97er Saison plant der japanische Hersteller Hudson eine Fußballsimulation, der es zwar äußerlich ein wenig an Realitätsstreue mangelt, die vom Spielinhalt her jedoch durchaus ernst zu nehmen ist. Wie man am Titel bereits erkennen kann, wurden auch bei diesem Spiel die J-League-Lizenzen inklusive aller Neuzugängen für die '97er Saison samt Spielernamen und Daten erworben. An Optionen läßt es **J-League Eleven Beat '97** ebenfalls nicht mangeln. So könnt Ihr zu Beginn aus den standardmäßigen Spielmodi wie Vorsaison, Saison oder Tournament auswählen. Der Vorsaison-Modus wird durch ein reichhaltiges Optionsmenü ergänzt, das Euch Einstellungen bezüglich Wetter, Spielerstärke, Foul-Settings oder Austragungsort erlaubt. Weitere Optionen sind in Planung. Grafisch jedoch unterscheidet sich dieses Spiel z.B. grundlegend von Konamis **Super Star Soccer**. Abgesehen davon, daß die Spieler hier im niedlichen Kopffüßer-Format über das Spielfeld rasen, gibt es auch gravierende Unterschiede bei der Perspektivwahl. So befindet sich die Standard-Kame-

ra fast direkt über den Köpfen der Spieler. Dies erlaubt einen größeren Ausschnitt des Spielfeldes, so daß die Übersicht hier ein wenig besser ist. Lediglich bei speziellen Situationen wie Freistößen, Eckbällen oder Elfmeterschießen schwenkt die Kamera hinunter in eine niedrigere Position direkt hinter dem ballführenden Spieler. Nicht zuletzt dadurch, daß die Proportionen dem Fernsehbildschirm angepaßt wurden (d.h. das Verhältnis von Spieler- und Spielfeldgröße entspricht nicht ganz der Realität), lassen sich Pässe einfacher realisieren. Die Paßempfänger sind meistens auf dem Bild zu sehen, ebenso die gegnerischen Spie-



Ein Blick aus der Vogelperspektive



Durch die veränderten Größenverhältnisse kann man einen ziemlich großen Ausschnitt des Spielfeldes überblicken

ler, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten. Ein Manko, das bei realistischen Fußballsimulationen oft zu bemängeln ist, wurde hier so durch einfache grafische Mittel umgangen. Der Einsatz von karikaturistischen Mitteln ist also nicht vollkommen ohne Sinn. Wann **J-League Eleven Beat '97** in Japan auf den Markt kommt ist noch ungewiß. Ein Euro-Release ist zur Zeit nicht geplant.

## INFO

System: Nintendo 64  
Name: J-League Eleven Beat  
Genre: Fußballsimulation  
Hersteller: Hudson  
Geplanter Erscheinungstermin:

**keine Angaben**



**Kaum ist das Nintendo 64 bei uns erschienen, gibt es schon jede Menge Joypads, Adapter und Anschlußkabel dafür**

### IMPORT-ADAPTER

GT Elektronik aus der Schweiz bietet einen Adapter an, mit dem man Importspiele aus den USA und Japan auf deutschen N64-Geräten spielen kann. Das Ganze funktioniert auch mit Importkonsolen und PAL-Modulen. Allerdings benötigt Ihr mindestens ein Spiel aus dem Land, aus dem Euer Nintendo 64 stammt.



### ARCADE SHARK

Einen der ersten Joysticks hat die Firma Jöllenbeck im Programm. Der Arcade Shark verfügt über die allerdings ziemlich überflüssige Zeitlupefunktion, da hier nur die START-Taste ständig gedrückt wird. Sinnvoller erscheint da schon das automatische Dauerfeuer für Ballerspiele, die leider noch Mangelware sind. Das Layout der Tasten gefiel uns nicht so gut, da der Z-Knopf nur mit Verrenkungen gleichzeitig mit den anderen Knöpfen benutzt werden kann. An einen Slot für die Memory Card wurde natürlich auch gedacht und das lange Anschlußkabel verhindert Augenschäden. Der empfohlene VK liegt bei knapp 100 Mark.



Der Analog-Stick des Arcade Shark bietet leider nicht das nötige Gefühl für die feinen Steuerbewegungen

### SUPERPAD 64 PLUS



Das Superpad 64 Plus mit Autofeuer und Zeitlupe

Wem der Arcade Shark zu teuer ist, findet fast die gleichen Features beim Joypad Super Pad Plus 64 für knappe 60 Mark. Dank ergonomischen Designs liegt der Controller gut in der Hand, vor allem das asymmetrische Gehäuse hatten wir uns schon beim Nintendo-Joypad gewünscht. Auch hier gibt's wieder die üblichen Funktionen Zeitlupe, Dauerfeuer sowie Memory-Card-Slot. Dem kleineren Bruder ohne Zeitlupe und Dauerfeuer fehlt das Plus am Namensende, dafür kostet er auch 10 Mark weniger. Ab Juni soll es das Super Pad auch im eleganten Klarsicht-Gehäuse für den vollen Durchblick geben.

### N64 LENKRAD

Ebenfalls für Juni ist das Lenkrad N64 Steering Wheel geplant. Das Lenkrad wird zusammen mit zwei Fußpedalen geliefert, dessen Funktionen allerdings auch über Funktionstasten ausgeführt werden können. Höhe und Neigung lassen sich verstellen, und da alle Rennspiele sowieso die analoge Steuerung unterstützen, dürfte es keine Kompatibilitätsprobleme geben. Der ideale Controller für alle Rennfreaks, vorausgesetzt Ihr seid bereit, fast 150 Mark für den Spaß auszugeben, und wenn dann noch jemand ein gutes Formel-1-Spiele fürs Nintendo 64 veröffentlichen würde, wäre das Pilotenglück perfekt.



Auch Mochteger-Schumachers sitzen beim Nintendo 64 noch ziemlich auf dem trockenen, zum Lenkrad gehört halt auch eine realistische Formel-1-Simulation



Der durchsichtige Zwingling wird in Deutschland voraussichtlich ab Juni erhältlich sein

### FLIGHTSTICK

Damit die Freiheit über den Wolken wirklich grenzenlos wird, soll der Flight Force Pro echtes Fluggefühl vermitteln. Das Waffenkontrollsystem mit neun Tasten dürfte auch für anspruchsvollere Luftschlachten ausreichen. 36 unterschiedliche Tastenbelegungen und 15 programmierbare Tasten ermöglichen es, den Joystick an die individuellen Bedürfnisse anzupassen. Die anspruchsvolle Technik hat natürlich ihren Preis, der bei stolzen 150 Mark liegt, aber ein Privatflugzeug kostet mehr.



Wenn es denn außer Pilotwings noch weitere Flugspiele fürs N64 gäbe, würde sich die Investition sogar lohnen





# MEMORY CARD PLUS

Die Nintendo Memory Card bietet nicht gerade besonders viel Speicherplatz, von den 123 verfügbaren Blöcken belegt ein Spielstand von Mario Kart 64 alleine schon 121. Abhilfe schafft die Memory Card Plus, die viermal soviel Speicher parat hält wie die offizielle MC. Laut Hersteller ist sie mit allen Spielen kompatibel, die über eine MC-Speicheroption verfügen, und auch der Preis von unter 60 Mark kann sich sehen lassen.



Die Memory Card Plus bietet viermal soviel Speicher wie die offizielle Memory Card

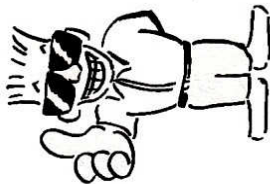
# S-VIDEO-ANSCHLUSS-KABEL

Leider hat Nintendo beim deutschen N64 auf einen RGB-Ausgang verzichtet. Wer also das bestmögliche Bild auf den Screen zaubern will, muß sich ein S-Video-Kabel zulegen. Die Firma Wolfsoft bietet ein solches Kabel an, das zusätzlich noch über zwei Audio-Kabel verfügt, so daß Ihr Euer N64 trotzdem an die Stereoanlage anschließen könnt. Das Kabel gibt's mit Scart- oder Hosiden-Anschluß für jeweils 50 Mark, echte Freaks kommen um diese Investition nicht herum. Auch für alle anderen Konsolen liefert Wolfsoft so ziemlich jedes Kabel für jeden Anschluß, auch Einzelanfertigungen sind möglich.

rz

# BEZUGSQUELLEN

Import-Adapter: GT Elektronik,  
Tel: 00 41/61/40 14 171; Joysticks, Joypads  
und Memory Card: Jöllenbeck GmbH,  
Tel: 04287/12 51-0 oder Firma Game-Planet,  
Tel: 0271 / 7711-573; S-Video-Kabel:  
Wolfsoft, Tel: 02622 / 83517.



We are back  
with new systems  
for Nintendo 64  
**NEW !!**

heißer als früher, cooler denn je



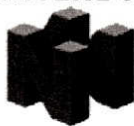
Call trendline

tel: 0201/425770

fax: 0201/425771

e-mail: trendline1@aol.com

NINTENDO 64



**NEW !!**

Büro: Einigkeitstr. 28, 45133 Essen  
Shop: Steelerstr. 109, 45139 Essen

Alle Logo's sind eingetragene  
Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

NEU! NEU! NEU!

**Comer**  
Hard & Software

Tel. 09827/926620

Fax 09827/926629

Bestellannahme:

Mo - Fr 9.<sup>00</sup> - 18.<sup>00</sup> Uhr

Sa 10.<sup>00</sup> - 15.<sup>00</sup> Uhr

Versandzentrale

Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

**PLAYSTATION**

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Memory Card 360 Blocks!	99,00 DM
2 Extreme	79,00 DM
Adidas Power Soccer Int.	89,00 DM
Agent Armstrong *	a. A.
Baphomets Fluch	83,00 DM
Bubble Bobble 2	79,00 DM
Contra	89,00 DM

Descent II	89,00 DM
Destruction Derby II	89,00 DM
Exhumed *	85,00 DM
Fifa Soccer 97 *	86,00 DM
Independence Day *	89,00 DM
Int. Superstar Soccer DL *	92,00 DM
Jet Rider	79,00 DM
King of Fighters *	79,00 DM
Legacy of Kain	86,00 DM
Little Big Adventure *	89,00 DM
Mass Destruction *	92,00 DM
Mechwarrior II *	96,00 DM
Monster Truck	89,00 DM
NBA Live 97	85,00 DM
Need for Speed 2	89,00 DM
NHL-Face Off 97 *	79,00 DM
NHL-Hockey 97	89,00 DM
Nightmare Creatures *	a. A.
Overblood *	89,00 DM
Panzer General 2 *	86,00 DM
Player Manager *	92,00 DM
Porsche Challenge	79,00 DM
Psychic Force *	86,00 DM
Rebel Assault II *	99,00 DM
Samurai Showdown *	79,00 DM
Sentient *	89,00 DM
Soul Blade *	99,00 DM
Spider *	86,00 DM
Suikoden *	89,00 DM
Super Pang Collection *	95,00 DM
Super Puzzle Fighter II	74,00 DM
Syndicate Wars *	89,00 DM
Tenka Lifeforce *	a. A.
Tobal No. 1	86,00 DM
Tomb Raider	85,00 DM
Total NBA 97 *	79,00 DM
Wing Commander IV *	89,00 DM

**NINTENDO 64**

Nintendo 64 dt.	399,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig) *	58,00 DM
Gamebuster	95,00 DM
Memory Card 1 MB	67,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Clayfighter 63 1/3 *	a. A.
Fifa Soccer 64 *	a. A.
Goemon 3D *	139,00 DM
Intern. Superstar Soccer *	139,00 DM
NBA Hang Time *	139,00 DM
Pilot Wings 64	115,00 DM
Robotech 64 *	a. A.
Shadows of the Empire	135,00 DM
Starwing 64 *	a. A.
Super Mario 64	89,00 DM
Super Mario Kart 64	89,00 DM
Turok	149,00 DM
Wave Race 64	89,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey *	135,00 DM
Yoshi's Island 64 *	a. A.

\* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.  
Es gelten unsere AGB's. Versand per Post-Nachnahme 7,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,00 Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Spiele für PC, GB, S-NES und Saturn auf Anfrage. Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an. Software vom Umtausch ausgeschlossen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Alle Spiele in PAL. Solange Vorrat reicht. Vorbestellungen sind bei Nintendo 64 ratsam.



# International Superstar Soccer 64



Die Übersichts-karte am unteren Bildschirmrand ist vor allem bei Freistößen und Eckbällen nützlich



Rechts: Der holländische Stürmer vor dem deutschen Tor

Des Deutschen liebster Sport ist immer noch der Fußball, Samstag ab 18 Uhr wollen Männer ihre Ruhe haben, wer Premiere hat, auch schon davor. Der Nachwuchs wird so früh wie möglich im örtlichen Verein angemeldet, denn das außergewöhnliche Talent sieht man schon am Geschick, mit dem er trotz Windeln seiner Schwester ans Schienbein kickt. Kurz gesagt, wir Deutsche sind Fußball-verrückt. Wie schön wäre es da, wenn es endlich einer Softwarefirma gelingen würde, unseren Volkssport so umzusetzen, wie wir ihn aus den Fernsehübertragungen kennen. Alle bekannten Fußballspiele litten bisher unter verschiedensten Schwächen, schlechte Steuerung, mangelnder Überblick, zuviel Einflußnahme des Computers ins Spielgeschehen. Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit **International Superstar Soccer 64** alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen, während sich Electronic Arts mit **FIFA 64** ziemlich blamiert hat.

Das Hauptmenü mit acht Optionen läßt noch nicht vermuten, welche unglaubliche Vielfalt an Einstellmöglichkeiten den Konsolen-Kicker erwartet. Schon das Training überrascht, denn hier gibt es drei Übungsvarianten: das freie Training mit kompletter Mannschaft aber ohne Gegner eignet sich vorzüglich, um Doppelpässe und die zahlreichen Tricks einzustudieren. Zu diesem

Zweck dürft Ihr auch hier die Aufstellung und Formation wie beim regulären Match verändern. Beim Freistoßtraining wird die Position des Balles leider vom Computer vorgegeben, trotzdem lohnt es sich, hier fleißig zu üben, denn mit der Zeit lernt Ihr, wie Ihr den Ball gefühlvoll und mit Effekt über die Mauer ins Kreuz Eck zwirbelt. Ein paar Eckbälle solltet Ihr auch schlagen, um besser abschätzen zu können, wie Ihr den Ball am besten zum eigenen Mann bringt. Im Szenario-Mode steigt Ihr in ein laufendes Spiel ein und müßt das Match zugunsten Eures Team umbiegen. Beispielsweise liegt in einem der sechzehn Szenarien Deutschland gegen die Tschechische Republik im EM-Finale mit 0:1 zurück, mit zweieinhalb Minuten zu spielen, wobei ein deutscher Spieler schon vom Platz gestellt wurde. Am Elfmeterschießen dürfen bis zu vier Mitspieler teilnehmen, jeder wählt sein Team aus, geschossen wird nach offiziellen Regeln. Das heißt zunächst tritt jeder fünfmal an, wenn dann kein Sieger feststeht, wird solange paarweise geschossen, bis eine Mannschaft verschießt. Die Umsetzung des Elfmeterschießens gelang den Entwicklern ausgezeichnet, jeweils ein Cursor für den Schützen und den Torwart zei-

Allot points to each parameter

Sauer	TTL ABIL 76
71 points left	OK RESET
GL EFFIC <83>	DASH <72>
PWR S <81>	STAMINA <77>
CURVE <87>	JUMP <72>
SPEED <79>	GKEFFIC <71>
	DEFFIC <69>



Rechts: Beim Freistoßtraining werden Taktiken ausgeknobelt

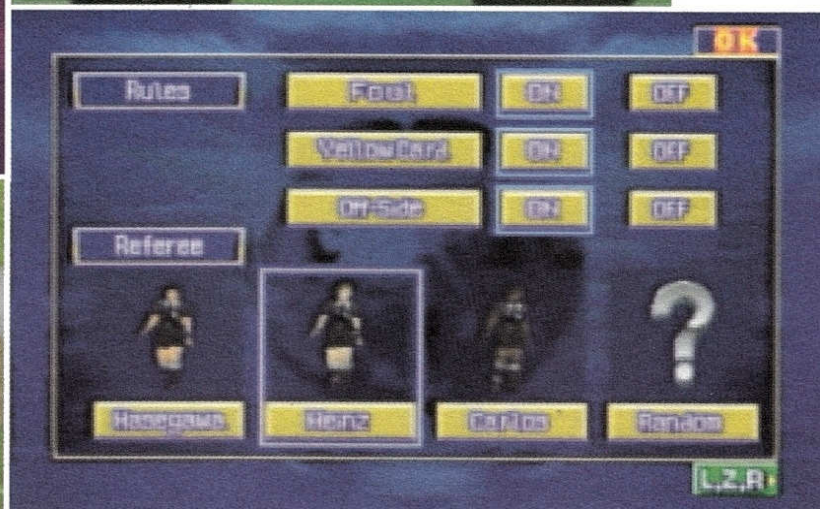
gen an, in welche Richtung der Schuß gehen soll beziehungsweise, wohin der Goalie sich werfen wird. Allerdings kann der Spieler im allerletzten Moment die Richtung verändern und so den Torhüter täuschen, andererseits kann auch der Torwart in letzter Sekunde noch umlenken.

Bevor Ihr Euch an einem der drei echten Spielmodi versucht, dürft Ihr im Optionsmenü verschiedene Features Euren Vorlieben und der Spielstärke anpassen. In „Game Config“ (leider sind alle Menüs und auch die Sprachausgabe komplett in Englisch gehalten) bestimmt Ihr die Spieldauer pro Halbzeit, drei, fünf oder sieben Minuten stehen zur Auswahl. Fünf Schwierigkeitsgrade von sehr leicht bis extrem schwer bieten sowohl Anfängern als auch Profis genügend Gegenwehr und langfristige Motivation. Den englischen Kommentator, der überraschend realistisch das Geschehen auf dem Rasen beschreibt und so weit weniger nervt als von anderen Fußballsimulationen gewohnt, schaltet Ihr hier ebenso ab wie Fouls, Abseits und gelbe Karten. Sogar an die bei der EM '96 wenig beliebte Golden-Goal-Regel

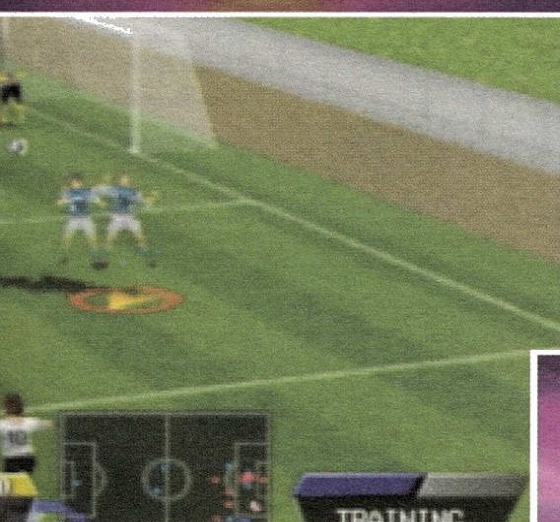




Mit dem blauen Rechteck kontrolliert Ihr die Schußrichtung beim Elfmeter



Die drei Schiedsrichter ahnden Regelverstöße unterschiedlich streng



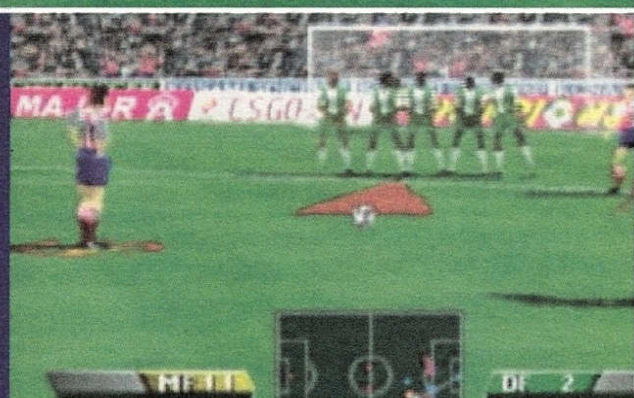
In der Qualifikation zum International Cup treten die Mannschaften zunächst in mehreren Gruppen an, um sich für die Endrunde zu qualifizieren, hier z.B. das Topspiel Brasilien gegen Argentinien

wurde gedacht, wahlweise dürft Ihr aber auch mit klassischer Verlängerung spielen. Schließlich hält das Optionsmenü noch drei Schiedsrichter parat, die unterschiedlich genau pfeifen, die Auswahl könnt Ihr auch dem Zufallsgenerator überlassen, wundert Euch aber dann nicht, wenn Eure Mannen reihenweise vom Platz gestellt werden. Unter „Edit Name“ verändert Ihr die Namen aller Spieler der 36 integrierten Nationalteams, die leider nur mit fiktiven Akteuren antreten. Wer trotzdem die komplette Auswahl seines Heimatlandes zusammenstellen will, muß halt mühsam alle Namen per Hand eingeben und auf acht Stellen kürzen, denn mehr Platz gibt's nicht. Aber wer mit Klinsman Tore schießen will, verzichtet gerne auf ein „n“. Wem die Namensänderung nicht genügt, darf sogar Gott spielen und Spieler selbst kreieren. Ihr gebt die gewünschte Position auf dem Feld ein (Verteidiger, Mittelfeld, Stürmer oder Torwart), überlegt Euch einen Namen und wählt selbst ein passendes Portrait. Die Fähigkeiten Eurer Kreation in bezug auf Torschuß, Ausdauer, Antritt, Geschwindigkeit, Sprungvermögen und vier

weiteren Punkten werden anhand einer Zahl zwischen 1 und 99 angezeigt, wobei 99 überragend ist. Euch stehen dabei einige Punkte zur Verfügung, die Ihr beliebig verteilen dürft. Wenn der neue Wunderstürmer oder Supertorwart dann vollendet ist, weist Ihr ihn einer der 36 Mannschaften zu. Kommen wir zu den schon erwähnten drei „echten“ Spielmodi: Open Game steht für Freundschaftsspiele, an denen bis zu vier menschliche Mitstreiter teilnehmen können. Nur in diesem Modus lassen sich die äußeren Gegebenheiten von Euch beeinflussen, Ihr bestimmt Wetter und Tageszeit und wählt das Stadion, in dem gespielt werden soll. Außerdem dürft Ihr die Anzahl der Spiel-

er pro Team beliebig zwischen sieben und elf festlegen und die Stärke des Torwarts verändern. In der World League treten alle 36 Mannschaften in einer Liga gegeneinander in Hin- und Rückspielen an, was pro Team 70 Matches ergibt. „International“ erinnert vom Austragungsprinzip eher an ein WM-Turnier, in sechs regionalen Gruppen müßt Ihr Euch zunächst für die Endrunde qualifizieren. Bei allen drei Spielarten ermöglicht Euch ISS 64 vor dem Spiel in einem speziellen Menü umfangreiche Einflußnahme auf das Aussehen und Verhalten Eures Teams. Zunächst nehmt Ihr gleich mal Eure Aufstellung unter die Lupe, die körperliche Verfassung Eurer Spieler zeigen verschiedenfarbi-





Oben: Um die Mauer zirkeln oder mit Dampf draufhauen?

Rechts: Der Schuß ging voll in die Weichteile



Gewiefte Taktiker stellen in diesem Menü die eigene Mannschaft genau auf den Gegner ein. Die farbigen Hintergründe bei den Spielernamen zeigen die bevorzugte Position an (lila=Torwart, grün=Verteidiger, gelb=Mittelfeld, Rot=Stürmer)

ge Kugeln an, ein gelber Balken verdeutlicht die Kondition des jeweiligen Akteurs. Hier bestimmt Ihr auch, wer Elfmeter sowie Frei- und Eckstöße ausführen soll. Unter 16 Formationen wählt Ihr die, die Eurer Idee vom Fußball entspricht, angriffslustig mit vier Stürmern oder eher defensiv mit fünf Verteidigern? Damit nicht genug, zusätzlich könnt Ihr sogar die genaue Position jedes einzelnen Spielers auf dem Feld festlegen und Zonen für Offensive, Mittelfeld und Defensive vorherbestimmen. Unter „Join OF“ wird entschieden, welche Spieler sich normalerweise in den Angriff mit einschalten. Das Fußballlexikon schließlich informiert Euch über die Aufgaben jeder Position auf dem Feld. Im Menüpunkt Strategie belegt Ihr die C-Tasten mit bestimmten Spielvarianten, die Ihr während des Matches blitzschnell abrufen. So läßt sich z.B. eine Abseitsfalle aufbauen oder zur totalen Offensive läuten. Auch hier erklärt das Lehrbuch Sinn und Zweck acht angebotener Strategien. Damit hat es sich aber immer noch mit den Einstellmöglichkeiten, denn unter „Marking“ gebt Ihr jedem

mer den Spieler bestimmt, den Ihr kontrolliert, oder ob Ihr diese Aufgabe lieber selbst übernehmen wollt. Das gleiche gilt auch für den Goalie, dessen Steuerung zumindest Neulinge der CPU überlassen sollten. Nachdem Ihr Euer Team optimal auf den Gegner eingestellt habt, geht's endlich los. Eure Spieler kontrolliert Ihr entweder mit dem Analog-Stick oder dem digitalen Richtungskreuz. Ihr übernimmt natürlich immer den Akteur, der den Ball führt, in der Verteidigung steuert Ihr den Spieler, der dem Leder am nächsten steht. Geschossen wird mit der B-Taste, der A-Knopf dient zum Passen. Die vier gelben C-Tasten sind mit speziellen Aktionen belegt, unter anderem könnt Ihr in den Lauf passen, flanken, Doppelpässe versuchen und beschleunigen. Falls Ihr dazu den Analog-Stick korrekt bewegt, gelingen Euch sogar Hackentricks und weitere Kunststückchen. Wer auswechseln will (maximal drei Spieler pro Match), zeigt dies im Pausenmenü an, erst bei der nächsten Spielunterbrechung findet der Spielertausch dann statt. Nach Toren oder Fouls, die mit Karten

bestraft werden, spielt das Programm automatisch eine Zeitlupe ein, Ihr könnt Euch aber auch jede beliebige Aktion nochmal im Replay betrachten, wobei Ihr hier die Kamera um jeweils 45 Grad um den Ball herum drehen und aus sieben Zoomstufen wählen könnt. Im Pausenmenü läßt sich die Taktik jederzeit dem Spielgeschehen anpassen, und die Aufgaben auf dem Feld können neu verteilt werden. In der Halbzeit und nach Spielende faßt ein Statistik-Bildschirm die Ereignisse knapp zusammen.



Als Tet Anfang Dezember von der Shoshinkai-Messe in Tokio zurückkam und erzählte, er habe die meiste Zeit am Konami-Stand mit Perfect Striker, der japanischen Variante von ISS

64, verbracht, waren wir doch sehr überrascht, denn Tet kann Fußball eigentlich nicht ausstehen. Inzwischen wissen wir, was ihn so begeistert hat, Konami hat eine fast perfekte Fußballsimulation abgeliefert. Die phantastische Animation der Spieler verdeutlicht, was man mit Motion Capturing erreichen kann, jede Aktion, jede Bewegung wirkt absolut realistisch. Für jede Spielsituation gibt es die passende Animation, dabei passiert es kaum einmal, daß sich Si-





Nur im Open Game läßt sich die Anzahl der Spieler festlegen

Die Ähnlichkeiten von Allejo mit Stürmerstar Ronaldo sind natürlich rein zufällig



Besonders Angriffslustige versuchen mal die 2-3-5 Aufstellung mit fünf Stürmern

situationen wiederholen. Pässe mit dem Außenrist, Kopfbälle aus jeder Position, Volleyschüsse und Fallrückzieher, Drehschüsse, Direktweitergaben, mit der Brust gestoppte Bälle – die Liste könnte endlos weitergehen, es gibt einfach nichts, das nicht berücksichtigt wurde. Die Kontrolle über das Geschehen auf dem Feld könnte kaum besser sein, die Vielzahl an Paßvarianten sorgen für viel Abwechslung im Sturm. In Verbindung mit der Beschleunigungs-Taste lassen sich auch geniale Dribblings aufs Parkett legen, ohne daß man das Gefühl bekommt, der Computer würde irgendwie lenkend eingreifen. Ein paar kleine Schwächen hat ISS 64 aber doch, die sich allerdings auf den Spielspaß nur minimal auswirken. Im Gegensatz zu FIFA 64 fehlen nationale Ligen, wer also Schalke oder Duisburg zur deutschen Meisterschaft führen will, schaut in die Röhre. Die Umschaltung auf den Spieler, der in der Verteidigung dem Ball am nächsten steht, hätte intelligenter ausgelegt werden können. Wenn der Gegner auf Euer Tor zustürmt, wollt Ihr idealerweise einen Verteidiger steuern, der sich zwischen Eurem Tor und dem Ball befindet, damit Ihr dem Stürmer nicht lang nachlaufen müßt. Deutsche Menüs sollten bei Spielen dieses Kalibers eigentlich zum Standard gehören, schließlich versteht nicht unbedingt je-



Die farbigen Pac-Mans links neben den Namen verdeutlichen die momentane körperliche Verfassung des Spielers



der sofort, was „Join OF“ heißt. Im Vierspieler-Modus verliert man schnell mal den Überblick und weiß nicht, wo sich der eigene Spieler befindet, vor allem, wenn er vom Bildschirm ausschnitt nicht erfaßt wird. Bei Standardsituationen wie z.B. Eckbällen, hat der Computergegner bedingt durch die Perspektive einen Vorteil, denn er weiß früher, wo der Ball landen wird und springt deshalb z.B. auch früher zum Kopfball ab, während Ihr warten müßt, bis Ihr den Spielfeldausschnitt mit Eurem Verteidiger zu sehen bekommt, bevor Ihr reagieren könnt. Die kleinen Schwächen wird Konami beim obligatorischen Nachfolger sicher ausbügeln, bis dahin gehört International Superstar Soccer 64 zur Grundausstattung eines jeden Nintendo-64-Besitzers, egal ob Fußballfan oder nicht und sogar zu diesem Preis.

### WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak
	61 Blöcke
Features:	5 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	2-8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	92%
Musik:	64%
Soundeffekte:	84%

Spielspaß: **93%**

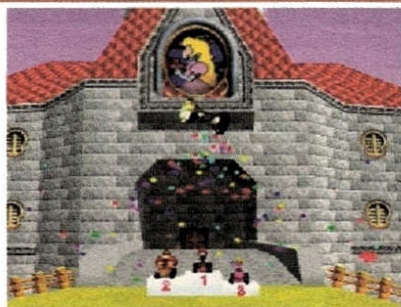


# Mario Kart 64

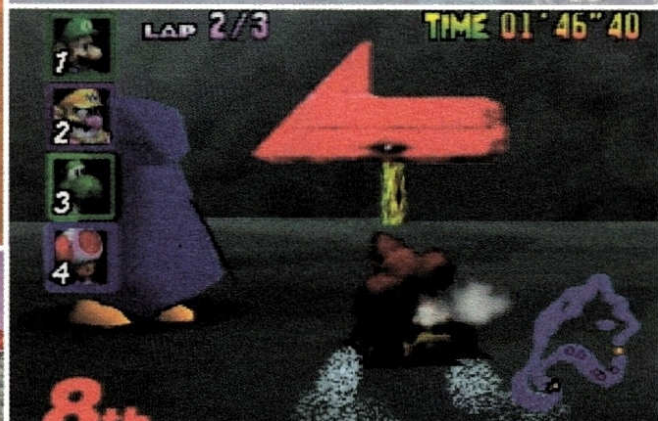


Gemein oder zufällig? Eine Dampflok brettet gerade über die Rennpiste.

**H**erzlich willkommen zum spannendsten und aufregendsten Kart-Duell der neu angebrochenen 64-Bit-Ära. Rund fünf Jahre ist es nun her, daß Mario-Erfinder „Shigeru Miyamoto“ der restlichen Spielwelt gezeigt hat, wie ein motivierendes Fun-Rennspiel auszusehen hat. Mit Mario Kart 64 bekommt die lechzende Fangemeinde den langersehnten Nachfolger geliefert. Das alte Miyamoto-Grundrezept präsentiert sich in fast unveränderter Form: In den vier Spielmodi „Grand Prix“, „Time Trial“, „VS.“ und „Battle Mode“ dürft Ihr alleine oder mit bis zu vier Spielkumpanen gleichzeitig an den Start gehen. Insgesamt gibt es vier Ligen (Mushroom-, Flower-, Star- und Special-Cup), die mit jeweils vier völlig unterschiedlichen Landschaftskursen aufwarten. Danach entscheidet sich der angehende „Go Kart“-Weltmeister für einen von acht Fahrerpersönlichkeiten. Auch hier treffen wir auf alte Bekannte des Super-Nintendo-Vorgängers: die Gebrüder „Mario&Luigi“ sind ebenfalls wieder mit von der Partie, als auch „Prinzes-



sin Toadstool“, „Yoshi“, „Bowser“, „Donkey Kong“, „Koopa“ und „Wario“ (der einzig echte Newcomer). Jeder der Protagonisten hat spielerisch seine Stärken und Schwächen. Alle Karts sind in puncto Motorleistung vollkommen gleich. Den größten Unterschied macht das fahrerische Geschick und Gewicht der Spielfigur aus, wenn es ums gnadenlose Gewinnen oder Verlieren geht. Der Grand-Prix-Modus ist in drei Hubraumklassen unterteilt. Ihr könnt auswählen, ob das Kart einen 50, 100 oder 150 ccm Motor haben soll. Der Battle-Mode bereitet mit mehreren Spielern besonders viel Spaß: Ihr tretet in viergeteilten Split-Screen-Arenen gegeneinander an. Jeder Kontrahent hat drei Luftballons, die unmittelbar über den Fahrerköpfen kreisen. Ziel ist es, mit bestimmten Extras die Ballons des Gegners zum Platzen zu bringen.

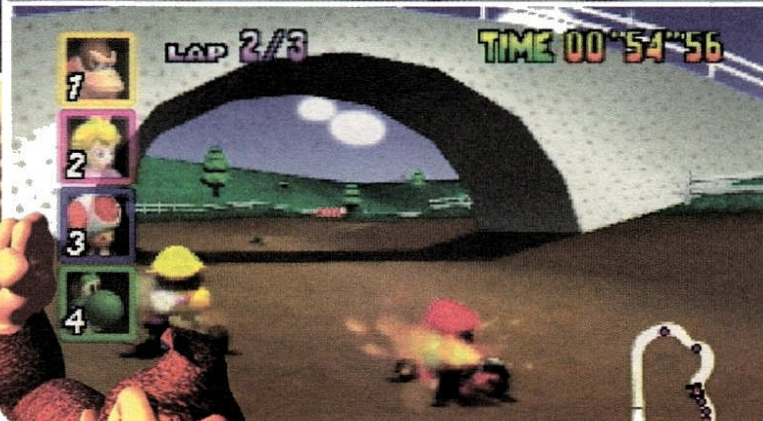
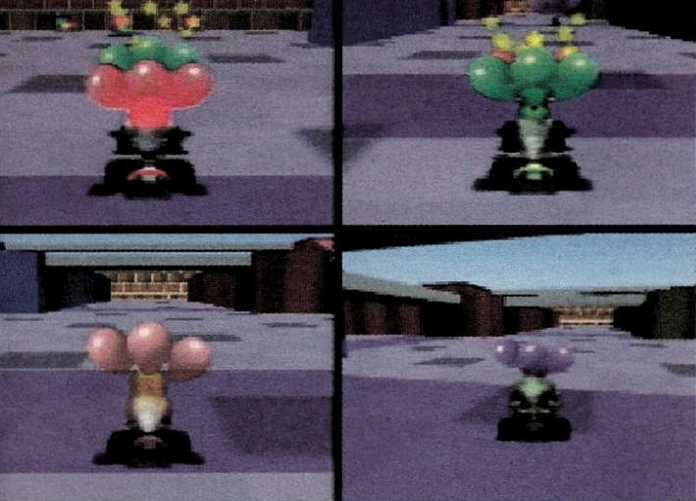


Auf dem oberen Bild rammen wir gerade einen Extra-Spender. Links die Siegerehrung. Unten steht uns ein dicker Pinguin im Weg.

sin Toadstool“, „Yoshi“, „Bowser“, „Donkey Kong“, „Koopa“ und „Wario“ (der einzig echte Newcomer).

Wer schließlich bis zum Schluß durchhält, ist glorreicher Sieger. Jedes Hauptrennen erstreckt sich über drei Runden. Seid Ihr am Ende unter den ersten vier Glücklichen, die die Ziellinie durchbrechen, dürft Ihr den nächsten Kurs absolvieren. Nur wer sich zutraut, tollkühne Kurvenmanöver zu vollführen, darf in dem Feld der besten Kart-Fahrer mitmischen und am Ende einen funkelnden Siegerpokal in Empfang nehmen. Besondere Beachtung solltet Ihr den Extras schenken, die sich während der Fahrt auflösen lassen. Braust Ihr über eine transparente“-Schachtel, offenbart sich nach dem Zufallsprinzip eines von sechs verschiedenen Extrasymbolen. Mit grünen oder roten Schildkröten-Panzern (letztere mit Homing-Funktion) schießt Ihr die Konkurrenz aus der Bahn; gezielt fallengelassene Bananenschalen bringen dagegen jeden Verfolger ins Schleudern; Sterne machen unser Kart unverwund-





Oben links werfen wir einen Blick auf den 4P-Battle Mode, daneben seht Ihr den VS-Mode

**Ganz cool die nächste Tunnel-Gerade abwarten und hier die Burschen überholen**

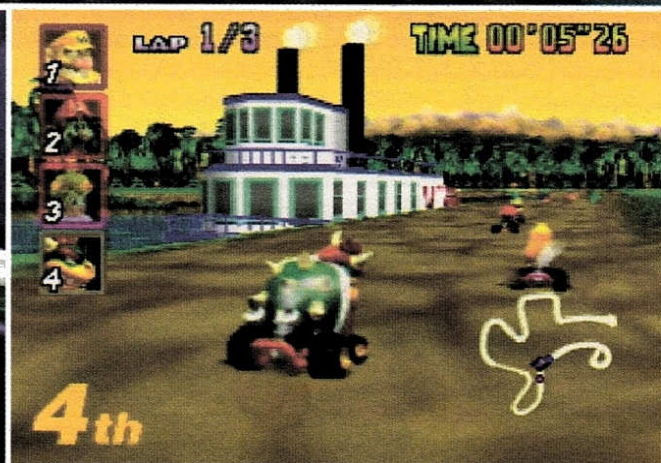
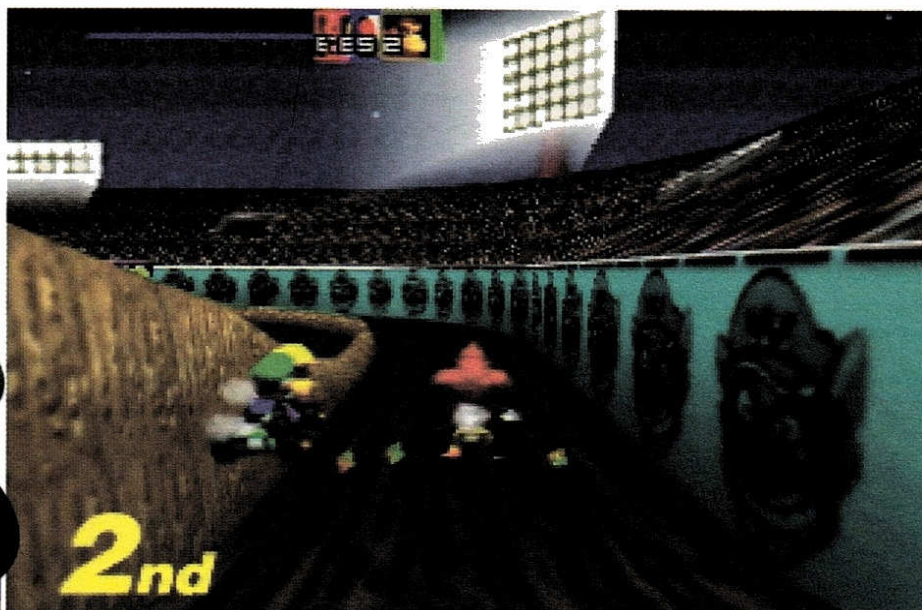
bar; Elektrolitze legen kurzfristig den Motor unser Mitbewerber lahm. Das wohl hilfreichste Extra ist das Fliegenpilz-Symbol: Sobald wir per Feuerknopf den „Turbo-Mushroom“ aktivieren, macht unser Kart einen tollen Satz nach vorne und jagt somit die Konkurrenz locker ins Boxhorn. Die Landschaft und alle anderen Objekte bestehen komplett aus texturierten Polygonen, während die Karts aus einfachen Pixel-Objekten zusammengesetzt sind. Die über 16 Strecken wurden mit allerlei Hindernissen gespickt, die Ihr mit Eurem Flitzer meistern müßt. So findet Ihr einfache Haarnadelkurven, Sprungschancen oder naturgewachsene Schikanen wie z.B. Felsen auf der Strecke. Deftige Karambolagen mit Hindernissen haben einen saftigen Zeitverlust zur Folge. Bei einigen Strecken darf man unter Tempoverlust auf der Pistenumrandung weiterfahren, doch bei vielen anderen Kursen knallt Ihr gnadenlos gegen Felsenwände oder



stürzt gar einen Abhang hinunter (nicht zu vergessen die spektakulären Auffahrnfälle, die man sich mit seinen Mitbewerbern leistet). Die Steuerung der Karts ist relativ einfach: Mit dem Analog-Stick wird intuitiv gelenkt; der A-Knopf dient zum Gasgeben und der B-Knopf zum Bremsen. Der Z-Knopf wird als Extra-Aktivator genutzt, und mit den vier Minibuttons schaltet Ihr zwischen zwei Zoom-Perspektiven oder diversen Bildschirmanzeigen um. Zur Standard-Ausstattung eines jeden Karts gehört ein Tachometer und

zwei Streckenübersichts-Varianten. Erfahrene Analog-Stick-Piloten probieren später verschiedene Power-Slide-Varianten aus. Wenn das Timing stimmt (erkennbar an der farbigen Rauchwolke der Reifen), könnt Ihr damit fetzige Rutschpartien vollführen, die Euch einfacher um scharfe Kurven bringen. Rempelen stehen genauso auf der Tagesordnung wie heiße Überholmanöver und unfaires Ausbremsen der Konkurrenten in engen Kurven und Schikanen. Die Kurse bieten neben unterschiedlichen Straßenbelägen (Sand, Schotter, Asphalt) auch Berg- und Talfahrten. Für jede der 16 Strecken gibt es ein anderes Thema. Die Palette reicht von rutschigen Sandpisten im Wilden Westen über stark vereiste Arktis-Wege bis hin zu verschlungenen Dschungelpfaden, die mit florierender Fauna und Flora aufwarten. Unterwegs gibt es zahlreiche Abzweigungen und Abkürzungen zu entdecken. Um ein komplettes Time Trial-Rennen mit dem Ghost-Rider abzuspeichern, benötigt Ihr die Kapazität eines kompletten Controller Paks.





Zu Beginn liegt das Kontrahenten-Feld noch dicht beisamen

Trickreiche Schikanen (hier z.B. Gegenverkehr) warten auf den gestreßten Kart-Piloten



Besser? Schlechter? An Mario Kart 64 scheiden sich die Expertengeister. Auf den ersten Blick scheint sich gegenüber dem Super-Nintendo-Vorgänger nicht viel geändert zu haben.

Oder etwa doch? Die einen meckern über mangelnde Motivationsfaktoren (alle Kubikklassen sind sofort anwählbar), den anderen fehlt schlicht und einfach ein herausforderndes Streckendesign. So simpel der Spielverlauf an sich ist, soviel Spaß macht die witzige Kart-Kurve. Denn je mehr Ihr Euch mit Mario Kart 64 einlaßt, desto mehr spielerische Feinheiten entdeckt Ihr. Ein bißchen „Gas weg“ im richtigen Moment und blitzschnelle Reaktionen sind die Garanten für gute Plazierungen. Zuerst führen Euch einfache Kurse in die Raserei und seine Extraelemente ein, später erwarten Euch um so knackigere Abschnitte. Während Mario Kart 64 alleine nur kurzfristig motiviert, fährt es mit vier menschlichen Teilnehmern zu ungeahnter Höchstform auf. Der Haken an der Sache: So viel Spaß das

Spiel im Multi-Player-Verbund auch macht, so schnell erlahmt die Motivation, trotz zahlreicher Einzelstrecken für den Solisten. Richtiger Spiel Spaß kommt wie gesagt erst im Multi-Spieler-Modus auf, in dem alle gegeneinander antreten dürfen. Grafisch lieferte Nintendos-Dream-Team wieder keine Glanzleistung ab: Pompöse Häuserreihen und imposante Streckendetails sucht man in MK 64 vergeblich. Die Fahrzeuge sehen immer noch reichlich undetailliert aus, und auch die Hintergrundlandschaften erinnern eher an kunterbuntes Legoland als an stimmungsvolle 64-Bit-Atmosphäre. Neben der witzig komponierten Musik bringen vor allem die gigantischen Soundeffekte Pep ins Spiel. Das Wasser plätschert, der Schnee knirscht unter den Reifen und Dampflokomotiven schnaufen wie im alten Wild-West-Film durch die Landschaft. Die hohen Genialitätsfaktoren des Super Nintendo-Vorgängers erreicht MK 64 sicherlich nicht mehr, dafür ist das Spielkonzept zu identisch und zu ideenarm. Die neue Version lebt einzig und allein von dem witzigen Cartoon-Charme und der sehr guten Steuerung – auch wenn die Flitzer etwas klobig und pixelig aussehen. Sehr gut gelungen ist das flotte Scrolling, das selbst bei voll ausgelasteten Split-Screen-Sessions nur geringfügig in die Knie geht. Selbst bei der Grafik müssen in den Verfolgungs-

jagden keine Abstriche gemacht werden. Für Hardcore-Fans des 16-Bit-Vorgängers mag die Fortsetzung sicher etwas enttäuschend sein; unvorbelastete Neueinsteiger werden trotzdem ihren Heidenspaß damit haben. Alles in allem gehört dieses Modul mit zu den besten Spielen, die es momentan für das Nintendo 64 gibt.

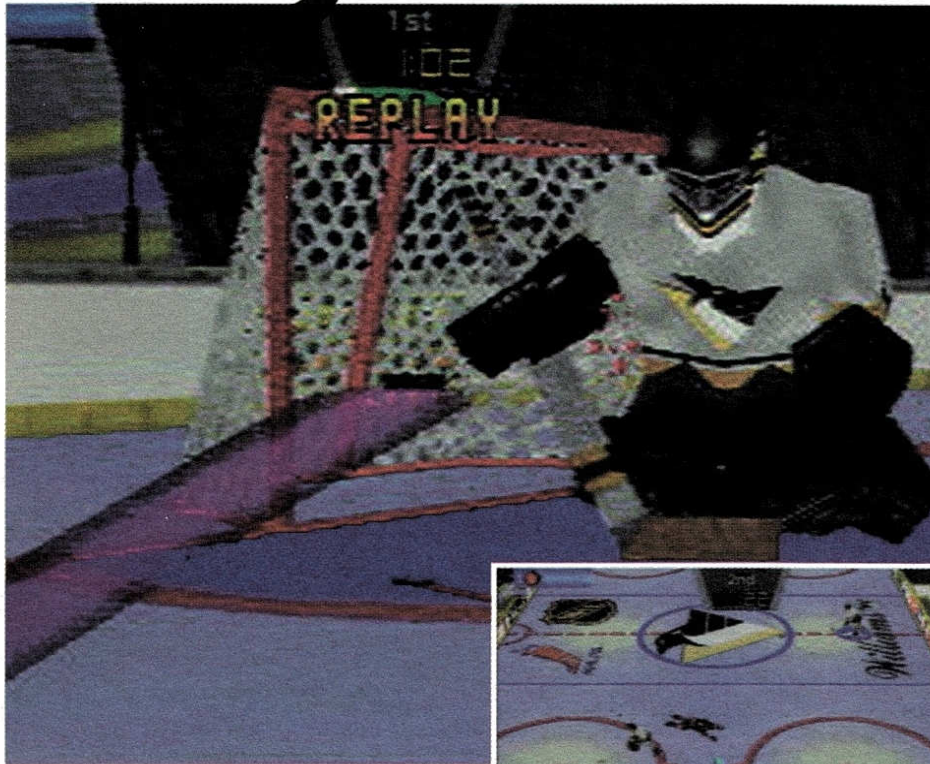
### WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	96 Mbit Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pack, Batterie
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	70%
Musik:	82%
Soundeffekte:	79%

**Spielspaß: 85%**



# Wayne Gretzky 3D Hockey



Die Zeitlupe erlaubt es, die Kamera überall auf dem Eis zu positionieren und ermöglicht so absolut geniale Perspektiven, hier z.B. eine exzellente Parade des Goalies



Je nach Vorliebe gibt es horizontal und vertikal scrollende Spielflächen, wobei es manchmal doch sehr am Überblick mangelt



# TEAM STATS

## NEW YORK RANGERS

### FORWARDS

**JARI KURRI**  
RIGHT HANDED  
G 13 A 27  
P 45 P/M 16

#17

**VERBEEK**  
RIGHT HANDED  
G 41 A 41  
P 82 P/M 23

#16

**ROBITAILLE**  
LEFT HANDED  
G 23 A 46  
P 63 P/M 13

#20

**KUHALU**  
LEFT HANDED  
G 24 A 34  
P 58 P/M 5

#27

**GRAVES**  
LEFT HANDED  
G 22 A 36  
P 58 P/M 13

**CHIRIA**  
RIGHT HANDED  
G 4 A 5  
P 10 P/M 3

Midway wurde vor allem durch erstklassige Automaten Spiele bekannt und so überrascht es nicht, daß Wayne Gretzky 3D Hockey sehr Action-orientiert wirkt. Zur Auswahl stehen Dank offizieller Lizenz alle 26 NHL-Teams mit den echten Stars und einem Portrait zu jedem Spieler. Zum freundschaftlichen Match dürfen bis zu vier menschliche Teilnehmer antreten, im Saison-Modus mit bis zu 82 Spielen müßt Ihr ohne Unterstützung auskommen. Das Controller Pak speichert Spielstände und Statistiken, alternativ notiert Ihr Euch nach jedem Match ein Paßwort, die Stats werden dann allerdings nicht gesichert. Neulinge üben im Trainingsmode das Offensiv- und Defensiv-Verhalten sowie den Torschuß. Im umfangreichen Optionsmenü bestimmt Ihr unter anderem die Anzahl der Spieler pro Team (3-5), die Größe des Spielfeldes, den Schwierigkeitsgrad, die Spieldauer und Regelverstöße. Kämpfe auf dem Eis lassen sich zum Glück auch ausschalten. Im Arcade-Modus wird das Regelbuch vergessen, drei Mann pro Team gehen ohne Rücksicht auf Verluste auf Torjagd, während im Simulations-Modus alle Verstöße bestraft werden. Auf Wunsch wechselt der Computer ermüdende Formationen automatisch aus, auch das Umschalten auf den Spieler, der dem Puck am nächsten steht, übernimmt wahlweise die CPU. Die Joy-pad-Konfiguration läßt sich beliebig Euren Be-

dürfnissen anpassen. Auf dem Eis stehen Euch die üblichen Schußvarianten zur Verfügung, inklusive One-Timer, per Turbo-Taste beschleunigt Ihr kurzzeitig, es dauert allerdings eine Weile, bis sich der Turbo wieder auflädt. Der Torhüter wird immer vom Computer gesteuert, im Pausenmenü wählt Ihr aus sieben Perspektiven Euren persönlichen Favoriten. Im Replay-Mode dürft Ihr die Kameraposition sogar beliebig wählen und so die letzten Aktionen aus jedem Winkel analysieren. rz



Grafisch gibt's an Wayne Gretzky 3D Hockey nichts zu bemängeln, die Animation der Spieler wirkt sehr flüssig und lebensnah. Sogar die Rückennummern sind immer deutlich zu erkennen.

Beim Spieldesign wurde allerdings zu viel Wert auf den Actionanteil gelegt, ich vermisse doch etwas die realistische Simulation des Geschehens auf dem Eis. Wer im Angriff z.B. mehrmals die Paß-Taste schnell drückt, bekommt absolut unglaubliche und unmögliche Paßkombinationen zu sehen. In solchen Szenen erinnert Wayne Gretzky etwas an NBA Jam, das ja auch von

Midway stammt. Wer also extremen Realismus wie z.B. bei Sonys NHL Faceoff für die Playstation erwartet, wird enttäuscht sein, wer einfach die nur die Rasanz und Härte des Eishockeysports erleben will, liegt bei Midways Wayne Gretzky 3D Hockey genau richtig.

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Eishockeyspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak, 7 Blöcke
Features:	fünf Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	2-7
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	74%
Musik:	66%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß: **75%**



# FIFA 64



**Ganz oben:** Hier steht ein Freistoß bevor.  
**Darunter:** Optisch macht Fifa 64 viel her, spielerisch ist es der Konkurrenz weit unterlegen.

**F**ast zeitgleich buhlen zwei der prominentesten Fußball-Simulationen auf Nintendos brandneuer 64-Bit-Konsole um die Gunst des Käufers. Electronic Arts hat den großen Vorteil, mit seinem Fifa 64 als Erster in den deutschen Ladenregalen zu stehen. Ob das erste N64-Bolzspiel gleich die beste Wahl ist, wollen wir in unserem Test klären. Bevor Ihr auf den gepflegten Fifa-Rasen stürmt, müßt Ihr Euch für eine von drei Spielarten entscheiden. Im „Action“-Mode gibt es neben einer höheren Spielgeschwindigkeit keinerlei Beschränkungen bezüglich der Auswechslungen oder dem Fitneßzustand eines jeden Kickers. Wer auf totale Chancengleichheit besteht, wählt den „Arcade“-Mode, in dem alle Spieler und Teams die gleichen spielerischen Schwächen und Stärken besitzen. Fußball-Puristen, die sich gerne mit realistischen Eigenschaften wie z.B. echten Ermüdungserscheinungen ihrer Schützlinge oder unterschiedlichen Rasenbeschaffenheiten herumschlagen möchten, zocken den kompromißlosen „Simulationsmodus“. Nach dieser Qual der Wahl folgt die nächste Selektion: So kickt Ihr Euch entweder durch ein Freundschaftsspiel in den Meister-

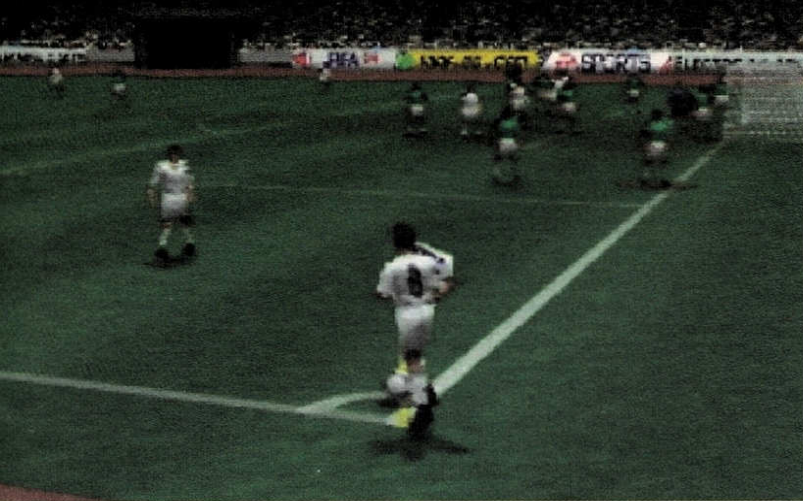


**Oben:** Gleich zieht unser Stürmer ab und der arme Torwart zittert nicht zu knapp. Leider auf Standbildern nicht zu sehen: Die schlechteste Spieler-Animation aller Fifa-Generationen.

schaftsmodus, spielt in einer internationalen Auswahlliga oder begeben Euch direkt in die Playoff-Runde. Bei der letzten Variante dürft Ihr Eure Traumklubs selbst zusammenstellen. Als Teams stehen Euch alle bekannten Länderteams sowie die gesamten Ligateams von fünf Nationalitäten zur Verfügung. Insgesamt gibt's damit über 60 Mannschaften für den gnadenlosen Kampf um die begehrtesten Trophäen der Welt zur Auswahl. Die Aktionen Eurer Mannschaft bedient Ihr über sechs Feuerknöpfe. Im Angriff könnt Ihr passen, schießen oder auf das Tor abzielen. In der Defensive-Position werden die Bedienungsknöpfe automatisch umfunktioniert und dem (teilweise brutalen) Hakeln und dem Foul-Spiel steht nichts mehr im Wege. Neben Kopfbällen

und Hackentricks lassen sich die Schüsse auch anschnitten. Je nachdem, wie lange man den B-Knopf gedrückt hält, macht Euer Polygon-Kicker einen schwachen oder stärkeren Schuß. Außerdem spielt es eine Rolle, in welche Richtung bei Ballabgabe (Effet-Effekt) gedrückt wird, wenn man den entsprechenden Knopf losläßt. Auf diverse Knopf- und Steuerpad-Kombinationen wird geschossen, gepaßt oder geflankt. In der Defensivphase dienen die selben Knöpfe entweder zum Spielerwechsel oder zum Abfangen eines Gegenspielers. Das Spielfeld scrollt flott und munter in alle Richtungen. Je nach Wetterbedingung (feucht, trocken oder heiß) wechselt die Beschaffenheit des Bodenbelags und wirkt sich natürlich direkt auf die Spielbarkeit aus. Ist ein Einwurf,





Spielstatistik			
	Dortmund	/	Bielefeld
Tore	3		1
Gehalten	0		0
Fouls	0		0
Schüsse aufs Tor	3		1
Eckstöße	0		0
Im Angriff	0:56		0:11
Im Mittelfeld	1:26		1:26
In der Verteidigung	0:11		0:56

**Oben: In den zahlreich abrufbaren Statistik-Tabellen erfahrt Ihr mehr über die Stärken und Schwächen Eures Teams**



**Als Übersichtshilfe darf man auch ein Mini-Bild einblenden**



Eckball oder Freistoß angesagt, wird automatisch in eine Close-Up-Perspektive umgeschaltet. Der Torwart beherrscht dabei die tollkühnsten Paraden und fischt selbst die unhaltbarsten Dinger noch aus dem Kreuzeck. Fallrückzieher und Hechtkopfbälle lassen immer ein Raunen durch die Zuschauermenge gehen. Das Publikum feuert auch während des gesamten Spiels mit den typischen Stadion-Gesängen und Trommelparolen die Mannschaften an. Das Spielgeschehen wird durchgehend von zwei englischen Reportern kommentiert, die sich allerdings jederzeit abschalten lassen. Steht das Spiel nach einer Verlängerung weiterhin unentschieden, entscheidet das nervenaufreibende Elfmeterschießen über Sieg oder Nie-

derlage einer Mannschaft. Während eines Matches darf man jederzeit zu einer von acht Kamerapositionen wechseln. Grundsätzlich seht Ihr Eure Elf von leicht schräg oben, egal welche Zoom-Perspektive gerade eingestellt ist. Zur besseren Spielfeldübersicht wird auf Wunsch ein Radar eingeblendet. Neu ist dabei jedoch, daß auf eine „Bild-in-Bild“-Option umgeschaltet werden darf, in der Ihr das komplette Live-Geschehen nochmals als Mini-Bild eingeblendet wird. Die Designer integrierten neben den zahlreich anwählbaren Spielvariationen auch einen Multi-Spieler-Modus, in dem Ihr Euch gleichzeitig mit bis zu vier Freunden um das runde Leder schlagen könnt. Voraussetzung dafür sind allerdings drei weitere Joypads, die erst im eingesteckten Zustand von FIFA automatisch erkannt werden. Der nicht allzu aufmerksame Schiedsrichter vergibt in Fifa 96 sowohl gelbe als auch rote

Karten. Falls der „Pfeifen-Heini“ mal im Schußweg steht, kann es auch passieren, daß der gute Mann schnell am Boden liegt und sich eine unfreiwillige Ruhepause gönnt. Die von EA weiterentwickelte Motion-Capture-Technik sorgt auch in FIFA 64 für realistische Animationen und flüssige Bewegungsabläufe. Nur wer im Besitz eines Controller Packs (die essentielle Memory Card fürs N64) ist, darf eine laufende Saison abspeichern und später weiterspielen. **ws**



**GEHT SO**

Ich weiß nicht recht, was ich von EAs Nintendo-64-Schnellschuß halten soll. Spieltechnisch haben wir es hier mit dem schlechtesten FIFA-Vertreter der renommierten Kicker-Serie zu tun. Warum haben die Entwickler bei der Premiere ihres ersten 64-Bit-Produktes nur so gnadenlos geschludert? Auf den ersten Blick sieht FIFA 64 von der optischen Präsentation her fantastisch aus. Das Hauptmanko bei FIFA 64 ist die lausige Steuerung und die gesamte technische Umsetzung: Die Analog-Stick-Steuerung ist regelrecht unspielbar. Jede Bewegung macht sich erst





**Oben:** Schon wieder muß der gegnerische Torwart hinter sich greifen.  
**Unten:** Der Strafraum brennt, die Abwehr pennt und gleich krachts!

**Ganz oben** seht Ihr ein spannendes Elfmeter-Schießen. **Mitte:** Welche Taktik wähl ich nun?

nach einer zeitlichen Verzögerung im Sekundenbereich bei der Spielfigur bemerkbar, was für eine Fußballsimulation geradezu tödlich ist. Lediglich mit dem Steuerkreuz lassen sich mit etwas Geduld einigermaßen vernünftige Spielzüge aufbauen. Trotzdem, das Dribbeln mit dem Ball ist ebenso nervig wie ein simpler Schuß nach vorne – was da gedrückt, gehalten und geguckt werden muß, um taktisch gekonnt nur einen Grashalm weit zu kommen, vergraut selbst nach kurzer Zeit die geduldigsten Fußballanhänger. Vom zufallsgeprägten Spielablauf bis zur eigenwilligen Steuerung bietet FIFA 64 viele technische Eigenheiten, über deren Qualität man nur den Kopf schütteln kann. Außerdem zucken die Spieler wie auch das Scrolling im unsynchronen Zusammenspiel wie professionelle „Break-Dancer“ über den Polygon-Rasen. Der Kicker-Crack ist zum größten Teil damit beschäftigt, sich auf das Fußballfeld zu orientieren. Für raffinierte Kurz-Pässe, Flanken oder gar taktische Finessen bleibt somit leider

keine Zeit mehr. Das unsinnigste Feature ist ohne Zweifel die „Bild In Bild-Übersicht, auf der man rein gar nichts erkennen kann. Da ist der fehlende Hallenspiel-Modus der letzten FIFA-Updates noch leicht zu verschmerzen. Der größte Pluspunkt von FIFA 64 ist die offizielle Lizenz, in deren Umfang alle National- und Liga-Mannschaften samt deren Spielerpersönlichkeiten enthalten sind. Auch von klanglicher Seite kann man ein weiteres Lob aussprechen. Aufgrund der Dolby-Surround-codierten Geräuschkulisse habt Ihr permanent das Gefühl, das Stadion sei bis auf den letzten Platz ausverkauft. Sehr schön gelungen sind auch die unterschiedlichen Jubelszenen nach erfolgreichem Torschuß. Die Spieler tanzen auf dem Rasen oder wenden sich Ihren Fans zu. Wem es nur auf vordergründiges Spielgeschehen ankommt, findet mit FIFA 64 ein grafisch ansprechendes Sportspiel. Wer bereits irgendeinen FIFA-Vorgänger besitzt, sollte es sich gut überlegen, ob er für einen schlechteren Vertreter nochmals über einen satten Hunderter ausgeben will. Als die beste und genialste Fußballsimulation der gesamten Videospiel-Geschichte empfehle ich Kon-

amis phänomenales International Superstar Soccer 64, das ungefähr in acht Wochen auch hierzulande erhältlich sein sollte.

### WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Fußball-Simulation
Datenträger:	64 Mbit-Modul
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1-4
Speicheroption:	
	Controller Pack
Features:	Fifa-Lizenz
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	77%
Musik:	- %
Soundeffekte:	79%

**Spielspaß: 62%**



# FRÜHLINGSERWACHEN!

## Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00
Antennenkabel	49,99
Control Pad	59,99 *
<b>Fifa 64</b>	<b>119,99 *</b>
Goemon	139,99 *
International Superstar Soccer Deluxe	139,99 *
NBA Hangtime	139,99 *
Pilot Wings	119,99
Star Wars - Shadows of the Empire	139,99 *
Super Mario 64	99,99
Super Mario 64 Spieleberater	24,80 *
Super Mario Kart 64	99,99 *
Turok: Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race 64	99,99 *
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99 *

## Spiele

PSX	SAT
-----	-----

<b>2Xtreme</b>	<b>79,99 *</b>
Adidas Power Soccer	89,99 *
Adidas Power Soccer International	99,99 *
Agent Armstrong	89,99 *
Air Combat (Platinum Edition)	49,99

Ball Blazer Champions	99,99 *
Baphomet's Fluch	89,99
Battle Arena Toshinden 1 (Plat. Ed.)	49,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Battle Stations	79,99 *
Black Dawn	89,99
Broken Helix	99,99 *
Bubble Bobble	AKTION! 49,99
Bug! Too	89,99 *
Bust A Move 2	69,99
Carnage Heart	79,99 *
City of the Lost Children	89,99 *
Command & Conquer	109,99
Constructor	89,99 *
Contra	99,99 *
Cool Boarders	89,99
Crash Bandicoot	109,99
<b>Crow: City of Angels</b>	<b>79,99 *</b>

Crypt Killer	99,99 *
Cyberia	AKTION! 49,99

Darklight Conflict	89,99 *
Dark Savior	89,99
Daytona USA Championship Edition	109,99
Deadly Skies	89,99 *
Descent 1	AKTION! 49,99
Descent 2	79,99 *
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99
Destruction Derby 2	99,99
Disruptor Special Edition	59,99
Down in the Dumps	89,99 *
Dragonheart: Fire & Steel	89,99
Excalibur	89,99 *
Exhumed	89,99 *
Fighters Megamix	109,99
Formel 1	89,99
FIFA Soccer 97	89,99 *
Frankenstein	79,99 *
Hardcore 4x4	99,99
Heart of Darkness	109,99 *
Herks Adventure	99,99 *
<b>Heaven</b>	<b>99,99 *</b>
Independence Day	89,99 *
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99
International Track & Field	99,99
In the Hunt	89,99 *
Jewels of the Oracle	89,99 *
Killing Zone	AKTION! 49,99
King of Fighters	79,99 *
Kings Field	79,99
Krazy Ivan	89,99 *
Last Dynasty	89,99 *
Legacy of Kain	89,99
Little Big Adventure	89,99 *
Lomax	89,99
Lost Vikings 2	79,99 *
Magic the Gathering	79,99 *
Manic Karts	89,99 *
Manx TT	109,99
Mass Destruction	89,99 *
Mechwarrior 2	89,99 *
MegaMan X3	89,99 *
<b>Micro Machines V.3</b>	<b>99,99 *</b>

## N64

Monster Truck	99,99 *
Motor Toon 2	89,99 *
Myst	89,99
Namco Smash Court Tennis	89,99 *
<b>Nascar Racing '96</b>	<b>89,99 *</b>
NBA Hangtime	89,99 *
NBA In the Zone 2	99,99
NBA Jam T.E.	AKTION! 39,99
NBA Live '97	89,99
Need for Speed 2	89,99 *
NHL Face Off '97	79,99 *
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey	89,99 *
Pandemonium	79,99
Parodius Deluxe	AKTION! 39,99
Pinball Graffiti	89,99 *
Po'ed	89,99 *
Porsche Challenge	79,99 *
Rage Racer	99,99 *
Rebel Assault 2	109,99 *
Resident Evil (dt.)	89,99
Return to Zork	89,99 *
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rage	89,99 *

## Spiele

<b>Saturn Bomberman</b>	<b>109,99 *</b>
Scorch	99,99 *
Sega Worldwide Soccer '97	89,99
Sentient	89,99 *
Shredfest	89,99 *
Sim City 2000	89,99
Sonic 3D Flickie's Island	99,99
Sonic The Fighters	89,99 *
Soviet Strike	89,99
Space Jam	79,99
Spot Goes To Hollywood	89,99
Star General	79,99 *
Street Fighter Alpha 2	89,99
Suikoden	99,99 *
Super Pang Collection	89,99 *
Super Puzzle Fighter 2	69,99 *
Syndicate Wars	89,99 *
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99
Tekken 2	99,99
Three Dirty Dwarves	89,99 *
Tobal No. 1	89,99
Tomb Raider	99,99
Toshinden URA	89,99 *
<b>Total NBA '97</b>	<b>79,99 *</b>
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2	89,99
Virtua Cop 2	109,99
Virtual Open Tennis	79,99 *
Virtual Pool	79,99 *
Warhammer	89,99
Warwind	79,99 *
Wing Commander 4	89,99 *
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99
Wipe Out 2097	99,99
WWF Wrestlemania	AKTION! 39,99
X-COM: Terror from the Deep	89,99
Zork Nemesis	89,99 *

## Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	299,00
Sega Saturn incl. Control Pad,	
Sega Rally und Worldwide Soccer '97	449,99

## Zubehör

Action Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Arcade Racer (Lenkpad)	129,95
<b>Infrarot-Joypads (2 Stück)</b>	<b>79,99</b>
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkpad incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	39,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99
Namco Arcade Combat Stick	109,99 *
neGcon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	44,95
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99

Wer bremst, verliert!

## Porsche Challenge

Sony PSX \*

**79,99**

## Need for Speed 2

Sony PSX \*

**89,99**



Aufgepaßt und zugefaßt!

## Cyberia Descent 1 Killing Zone Bubble Bobble

jeweils für Sony PSX

**je 49,99**

## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei - Express-Versand und UPS auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM  
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

<b>Media Point</b> <b>Berlin - Neukölln</b> Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	<b>Media Point</b> <b>Berlin - Steglitz</b> Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	<b>Media Point</b> <b>Berlin - Mitte</b> Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Parkplätze vor der Tür U+S-Bahn Alexanderpl.	<b>Media Point</b> <b>Hamburg - Harvesteh.</b> Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	<b>Media Point</b> <b>Bremen</b> Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
<b>Media Point</b> <b>Berlin - Friedr.hain</b> Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 70 U-Bahn 8 Leinestraße Tram 20,21 Bersarinpl.	<b>Media Point</b> <b>Berlin - Spandau</b> Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	<b>Media Point</b> <b>Berlin - Tegel</b> Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	<b>Media Point</b> <b>Koblenz</b> Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	<b>Media Point</b> <b>Dortmund</b> Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße



# VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN  
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER  
KONSOLE GESPIELT." - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES  
SPEKTAKULÄRERE EFFEKTE ZU  
BESTAUNEN." - NEXT LEVEL

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH  
UM EINEN 3D-SHOOTER DER  
EXTRAKLASSE." - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER  
BESTE ECO-SHOOTER." - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND  
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL  
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

## TUROK

DINOSAUR HUNTER

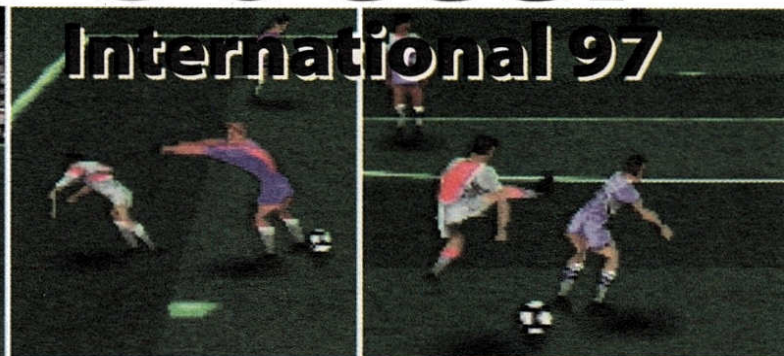


TUROK DINOSAUR HUNTER © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF  
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF  
AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

**Acclaim**  
Entertainment GmbH



# adidas Power Soccer



International 97



Die größten Unterschiede zum Vorgänger sind die aktualisierten Statistiken und Originalspielernamen

**A**lle Fans der letztjährigen APS-Version seien gleich vorweg gewarnt: Bei APSI 97 handelt es sich nicht um eine Fortsetzung von Psygnosis' brillantem Polygon-Kicker (die erscheint nämlich erst Ende des Jahres), sondern lediglich um ein Update mit geringen kosmetischen Veränderungen, das exakt mit der gleichen Engine wie sein Vorgänger ausgestattet wurde. Playstation Fans aus dem Mittelmeerraum wird's freuen, daß nun auch jeweils 26 Teams aus Italien und Spanien mitspielen dürfen. Die Anzahl der Nationalmannschaften wurde ebenfalls aufgestockt (neu sind z.B. Brasilien, Argentinien, Japan etc.), so daß nun insgesamt 56 Nationalelfen zur Auswahl bereit stehen. Erfreulicherweise konnte sich Psygnosis zwischenzeitlich mit den Geldgebern von der UEFA bzw. FIFA einigen und darf die Spieler nun so benennen, wie sie auch im richtigen Fußballerleben heißen. Die Trikotfarben sind gleichfalls angepaßt. Eine weitere Neuerung betrifft die größere Differenzierung der einzelnen Clubs. Im Vorgänger wurden nur Werte auf einer Skala zwischen 0 und 100 vergeben, weswegen sich viele Teams in ihrer Stärke kaum unterschieden. Jetzt reicht das Spektrum von 0 bis 255 Punkten. Im gleichen Zug haben die Programmierer auch die Unterschiede im Können der einzelnen Spieler mehr der Realität angepaßt, so daß nun die je-



weiligen Torjäger auch tatsächlich mehr Tore schießen als Verteidiger z.B., was beim Vorgänger oft nicht der Fall war. All das, was schon aus Anlaß des ersten Teils geschrieben wurde (VG 5/96) gilt im Prinzip auch hier wieder. Options-technisch gesehen gab es letztes Jahr schon kaum was zu meckern. An einige kleine Dinge, die 96 „vergessen“ wurden (Turniermodus, 90 Minuten-Spiele, Sudden Death-Regel) hat Psygnosis diesmal selbstverständlich gedacht und sie eingebaut.



Groß sind die Unterschiede zwischen den beiden APS wirklich nicht. Laut Herstellerangaben wird bei jedem Nachfolgespiel irgendeines Titels immer die künstliche Intelligenz verbessert, so auch angeblich hier. Bis auf ein leicht verändertes Torhüterverhalten fiel mir aber nichts weiter auf. Das 97er Update ist natürlich ebenfalls wieder eine brillant spielbare und superschnelle Simulation

Oben: So schön animierte Fouls wie hier gibt es bei keiner anderen Fußballsimulation

Unten: Ihr könnt die Platzbedingungen auch diesmal wieder den vier Jahreszeiten anpassen

mit winzigen Spielern – adidas Power Soccer eben! Das Horror-Duo Feldkamp-Poschmann, bzw. die fortwährende, sinnlose Abspielerei der überhaupt nicht zum Spielverlauf passenden dummen Kommentarfetzen, raubt Euren Ohren auch hier wieder den Verstand – adidas Power Soccer eben! Wer gewillt ist, für ein paar neue Teams und echte statt ähnlicher Spielernamen noch mal 100 Mack rauszuhauen, der möge dies ruhig tun. Doppelt gemoppelt hält ja bekanntlich besser. Weniger Betuchte sollten lieber noch ein halbes Jahr bis zum zweiten Teil warten.

## WERTUNG

System:	Playstation
Spielertyp:	Fußball
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-4
Speicheroption:	2 Blöcke
Features:	vier Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	74%
Musik:	—
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: **80%**



# Tenka



**Oben:** Von ein paar ekligen Schlagger-Monstern lassen wir uns nicht schocken.

**Rechts:** Mit dicker Allzweck-Kanone im Anschlag wetzen wir durch die verwinkelten Wolkenkratzer-Korridore.

Die düsteren Stockwerke offenbaren so manch goldige Überraschungen



**Volltreffer:** Ein gefährlicher Monster-Recke löst sich in seine Bestandteile auf

werke sind relativ einfach zu meistern: Einfach alles, was sich bewegt abballern, einen Reaktor zerstören und den Weg zum rettenden Aufzug finden. In höheren Stages wird's kniffliger: Terminals müssen mit den richtigen Schaltern aktiviert, Geheimräume gefunden und der Munitionsvorrat wirtschaftlich eingesetzt werden. Nach jeder erfolgreich absolvierten Mission darf man seinen Erfolg auf einer MemoryCard abspeichern.

Im 25. Jahrhundert befindet sich das einfache Gesellschaftsmodell „Mensch“ in der Auslaufphase. Skrupellose Wissenschaftler arbeiten im Auftrag des Geheimdienstes an den perfekten Humanoiden. Das über 16 Stockwerke in den Himmel ragende Gebäude der Weltregierung dient dabei als getarntes Zentrallabor. Schon lange kursieren Gerüchte über angebliche Gen-Experimente durch den Untergrund, die hinter den schwerbewachten Mauern des High-Tech-Wolkenkratzers stattfinden. Als wagemutiger Held namens „Tenka“ und gleichzeitig Mitglied einer Widerstandsgruppe im Untergrund, habt Ihr die Aufgabe, in einem Himmelfahrtskommando alleine in das Gebäude einzudringen, um dem schrecklichen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Bereits die ersten Stockwerke des Regierungsgebäudes fördern mutierte Polygon-Aliens, Roboter-Dronen und genetische Monstervisagen zu Tage, die man mit menschlichen Versuchskaninchen in grausamen Experimenten zu perfekten Kampfmaschinen herangezogen hat. Zum Glück verfügt unser Held über eine ausbaufähige Multifunktions-Waffe, die mit entsprechenden Extras zum Fusionsstrahler,

Raketenwerfer oder bis zum hochexplosiven Dreifach-Laser ausgebaut werden kann. Kleine, aber nicht unbedeutende Details sorgen bei der mitgeführten Artillerie für etwas mehr Abwechslung: Zielt Ihr z.B. mit Eurer Superwumme auf einen Gegner, dient ein rot strahlender Laserpointer als Fixierhilfe. Tenka kann springen, rennen, sich ducken und nach oben oder unten blicken. In den 26 Einzelmmissionen tummelt sich neben den bereits erwähnten Suchdroiden und laserbewaffneten Wachrobotern noch eine ganze Menge anderes bizarres Feindvolk. Ob gräßliche Tentakel-Mutationen, wildgewordene Bio-Androiden oder heimtückische Sicherheitsfallen, alle verfolgen nur ein Ziel: Den Eindringling auszuschalten. Mit der Multifunktions-Wumme im Anschlag wetzt Ihr durch dunkle Wolkenkratzer-Korridore, nutzt verwinkelte Gänge als Deckung und liefert Euch mit den „Ausgeburten der Reagenzgläser“ heiße Lasergefechte. In den Bildschirm werden alle notwendigen Statusanzeigen transparent eingeblendet. Hier werdet Ihr über den momentanen Gesundheitszustand, die angewählte Waffe und deren Munitionreserven informiert. Die ersten Stock-



Mit Tenka schickte Psygnosis ein vielversprechendes Kaliber in die heißumworbene Ego-Shooter-Schlacht. Die Entwickler haben an alles gedacht, was den beherzten Bildschirmsöldner

erfreut und dabei das unterhaltsamste der feurigen Thematik herausgepickt. Geboten wird: effektvolle 3D-Grafik, viele (dunkle) Level, erbarmungslose Ballerduelle und ein fairer Spielverlauf. Allerdings haben einige der mutierten Gegner die künstliche Intelligenz eines verrosteten Blech-eimers. Des weiteren ist es in vielen Räumen so zappenduster, daß man nicht einmal seine Hand, geschweige denn eine Wand vor Augen sieht. Anfangs mag dieser Aspekt ja noch für ein schauriges Ambiente sorgen, mit der Zeit nervt dieser Umstand aber selbst den größten Gruselfan. Auch eine stinknormale Automap wäre weitaus sinnvoller gewesen, als diese ziemlich dämlichen Markie-





Nach einem minutenlangen Render-Vorspann sieht Tenkas trostlose Endzeit-Welt gleich viel düsterer aus

rungrwürfel in der Gegend abzusetzen, die dazu noch nervige Piepstöne von sich geben. Ansonsten verlangt das Spiel neben taktischem Raffinement noch einiges an spierischem Durchhaltevermögen. So darf man zwar beim Level-Wechsel abspeichern, beißt man aber zwischendurch trotzdem einmal ins Gras, muß man alle Aktionen von Anfang an wiederholen, und das nervt stellenweise ganz gewaltig. Läßt man sich länger auf Tenka ein, entwickelt das Mutanten-Metzeln zunehmend Tiefe. Gekämpft wird hier mit Köpfchen, bedingt durch einen limitierten Munitionsvorrat und einigen intelligent agierenden Computergegnern, die sich der Strategie des Spielers anpassen. Immer komplexer und verzwickter werden die spä-

teren Level-Labyrinth, die durch abgewandelte Rätsleinlagen die Motivation aufrechterhalten. Trotz einiger Design-Mängel ist der Spielablauf jederzeit beherrschbar und durch logisches Denken zu lösen. Psygnosis hat mit Tenka sicherlich nicht den ultimativen Genrekiller auf der Pfanne, aber ein gehobener Vertreter der neuen 3D-Shooter-Garde ist es allemal. Ambitionierte Playstation-Besitzer sollten unbedingt probierspielen, während verwöhnte Turok-Spieler besser Abstand halten. Außerdem sollte noch erwähnt werden, daß der Schwierigkeitsgrad in späteren Stages besonders hoch ausgefallen ist. So manches 3D-Greenhorn wird das tödlich nerven, alte id-Hasen werden dagegen flott unterhalten.

### WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	3D-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card I Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	77%
Musik:	64%
Soundeffekte:	75%

**Spiespaß: 80%**

## Funtronixx

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

**Nee - Geo  
Restposten**

Sony PSX Umbau  
50/60 Hz 110,00

Saturn Umbau 89,90

Nintendo 64 jp./us. + Spiele  
Preis auf Anfrage

Telmi City Pager  
zum Taschengeldtarif 140,-  
keine Gebühren!  
der günstigste und beste

**AN- UND VERKAUF**  
von gebrauchten  
Spielen und Konsolen.  
Weitere Angebote und Preise auf  
Anfrage!

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str. 101

**Tel. & Fax 0561/12477**

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa. 10.00 - 13.30

## GAMEPROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!

**Frohe  
Ostern!**

PlayStation



SEGA SATURN

Kein Versand!  
X GAMEPROFI  
Erftstraße 34 Tel. 02131 - 21313  
41460 Neuss Fax 02131 - 21921  
Mo. - Fr. 12.00 - 18.30 H  
Sa. 10.00 - 14.00 H

Preisrührer & Änderungen vorbehalten  
GAMEPROFI  
Ulmenstraße 3 Tel. 0211 - 48 49 912  
40476 Düsseldorf  
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 H  
Sa. 10.00 - 14.00 H

## GROBI'S GAMESHOP



Alle Sony Spiele dt 89-99,-  
us 119,-  
jp 139,-



**NINTENDO 64**

Alles  
versandkostenfrei!

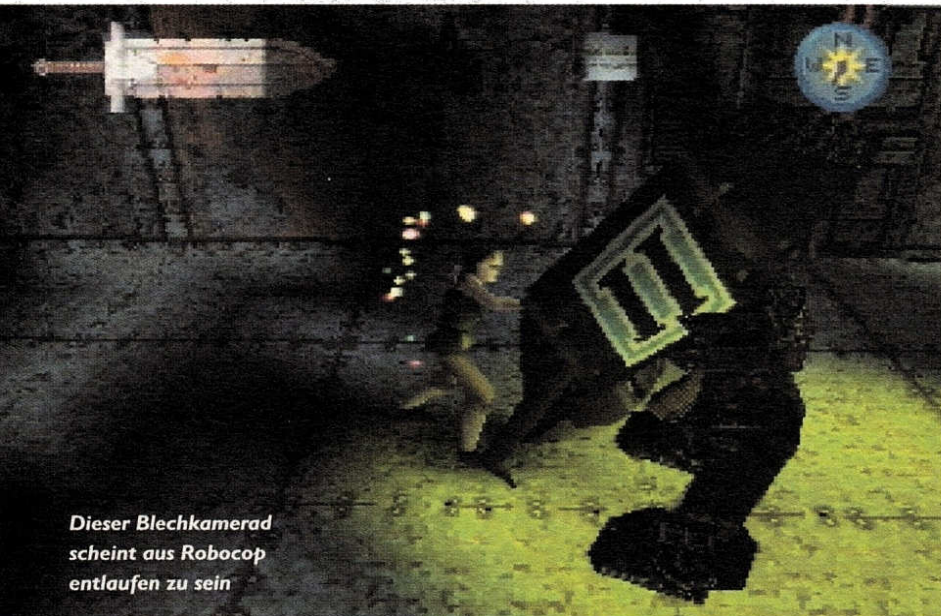
**05522 / 73477**

**Händleranfragen  
unter:  
05522 / 12200**

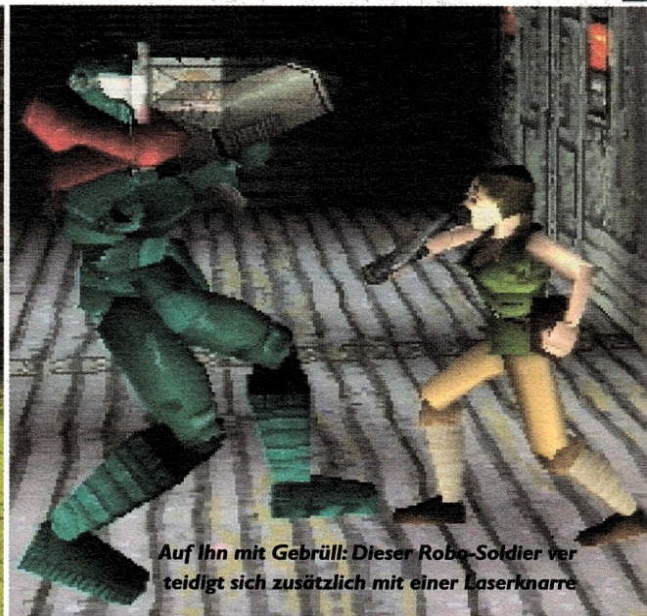
Nachnahme 9 DM Ab 250 DM Versandkostenfrei (Software)  
Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825  
Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller



# Excalibur 2555 A.D.



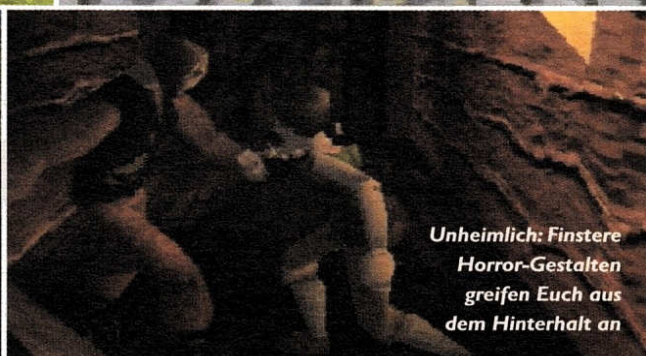
Dieser Blechkamerad scheint aus Robocop entlaufen zu sein



Auf ihn mit Gebrüll: Dieser Robo-Soldier verteidigt sich zusätzlich mit einer Laserkanne



Wer wird die offizielle Ms. Playstation werden? „Bath“ oder „Laura“?



Unheimlich: Finstere Horror-Gestalten greifen Euch aus dem Hinterhalt an

Im Jahre 2555 haben die dunklen Ritter der Tafelrunde das Geheimnis des Zeitreisens entdeckt. Mit dieser Fähigkeit setzt Oberstinkefinger „Delavars“ zum historischen Rundumschlag an und mopst sich mit seinen Monstersöldnern das legendäre Excaliburen-Schwert. König Artus ist alles andere als von dieser heimtückischen Schandtats begeistert und schickt seinen besten Magier „Merlin“ samt Zaubergehilfin „Bath“ auf eine gefährliche Abenteuerreise, um das wertvolle Artefakt zurückzuerobieren. In der Rolle der hübschen Polygon-Maid „Bath“ müßt Ihr Euch durch dreizehn unterirdische Labyrinth-Level kämpfen und zaubern, bevor Ihr die verschwundene Edelmetallklinge wieder in Euren Händen halten dürft. Mit messerscharfem Breitschwert bewaffnet, steuert Ihr die Heldin durch dunkle Gänge und muffige Räume, die sich je nach eingeschlagenem Ego-Blickwinkel in alle Richtungen drehen. Lästigerweise lungern in den Katakomben viele Räuber, Möchtegernver-

brecher und anderes angriffslustiges Feindvolk herum. Läßt einer nicht mit sich reden, helfen meist nur mehrere wohlgezielte Schwerthiebe. Dank Merlins magischer Unterstützung könnt Ihr den angreifenden Polygon-Mieslingen auch mit übernatürlichen Kräften eins auswischen. Findet man unterwegs einen brauchbaren Gegenstand auf dem Boden, genügt ein Knopfdruck und das Kleinod wird in das Inventory-Menü aufgenommen. Darunter befinden sich solch brauchbare Dinge wie Schlüssel, Eßbares und andere Objekte, die uns das Weiterkommen erleichtern. Geht z.B. Eure Lebensenergie während eines Kampfes zur Neige, müßt Ihr einfach einen Happen Hühnerkeule einwerfen und schon steigt der Kräftepegel wieder an. In Verbindung mit den Gegenständen sind einige knackige Rätselaufgaben im Spiel versteckt. Meist betreibt Ihr ausgiebigen Tauschhandel mit anderen Personen, die Euch dann als Belohnung wichtige Informationen preisgeben oder ein neues Item schenken. Wie bei allen Adventure-Spielen üblich, laufen alle Gespräche automatisch ab, wobei sämtliche Texte in deutscher Übersetzung auf dem Bildschirm erscheinen bzw. von einer Sprachausgabe begleitet werden.

Damit Ihr in der Unterwelt die Übersicht nicht verliert, werden alle Räume automatisch mitgezeichnet. Habt Ihr einen Level geschafft, dürft Ihr Euch ein Paßwort notieren oder auf Memory Card abspeichern. ws



Auf den ersten Blick ähnelt Excalibur dem letztjährigen Megahit **Tomb Raider** ungemein. Allerdings tendiert das Spiel mehr in den Adventure-Bereich, als daß man

beide direkt miteinander vergleichen könnte. Die Pluspunkte vorweg: Beeindruckende Licht- und Schatten-Effekte, viele Rätsel und eine intuitive Steuerung sorgen für ein herausragendes Adventure-Ambiente. Die Geschichte um die legendäre Helden-Saga hätte allerdings eine etwas professionellere Grafikaufmachung verdient. So liefert Telstars junge Entwickler-Crew zwar ein motivierendes Schwert- und Haudegen-Stück ab, das allerdings beim genaueren Hinsehen mit einigen unschönen Patzern zu kämpfen hat. In den 13 Leveln stecken eine Reihe von netten Ideen, die leider dank grobschlächtriger Texture-Kulissen und einiger techni-





Mit Lichteffekten wurde nicht gespart: Jeder wuchtige Schwerthieb zieht einen farbenfrohen Funkenregen hinter sich her

scher Schwächen der 3D-Engine im Keim erstickt werden. Die schwertführende Kampfkunst unserer Heldin ist auf einige wenige Schlagkombinationen beschränkt, was auch den eingeschworenen Abenteurer nach kürzester Zeit ziemlich anöden dürfte. Des weiteren gibt es einige technische Fahrlässigkeiten, die bei keinem Next-Generation-Spiel mehr vorkommen sollten. Habt Ihr nach endlosen Links/Rechts- oder Überkopf-Hieben einen der Polygon-Feinde erlegt, könnt Ihr unbekümmert über den leblosen Körper hinweglaufen, als ob da nichts auf dem Boden liegen würde. Außerdem sind nicht alle Rätselaufgaben durch



Einige Puzzles lassen sich nur mit etwas Glück lösen

scharfes Nachdenken zu lösen, ab und zu hilft nur der Zufall oder schnödes Anlaufen aller Spielorte. Neben diesen „kleinen“ Ungereimtheiten bietet Excalibur grundsoliden Action-Adventure-Stoff: Gegenstände einsammeln, Monster vertrimmen, kleine Puzzles lösen und Karten studieren. Nur durch geschicktes Kombinieren verschiedener Items könnt Ihr manch aussichtslose Situation knacken. Der Tratsch mit den Höhlen-Bewohnern ist essentiell. Nur durch eifriges Nachhaken kommt Ihr dem Oberbösewicht auf die Spur. Ein Jammer nur, daß das Spiel einige Monate zu spät dran ist, sonst hätte es vielleicht eine etwas höhere Wertung verdient. Wer mit Core Designs kurvenreicher Sexy-Lady bereits abgeschlossen hat, dem sei Excalibur 2555 A.D. wärmstens ans Herz gelegt.

## WERTUNG

System: Playstation  
 Spieletyp: Action-Adventure  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Telstar  
 Testversion: Konami  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: Memory Card 1 Block  
 Features: Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 5  
 Preis: ca. 100 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 12  
 Grafik: 75%  
 Musik: 76%  
 Soundeffekte: 77%

Spielspaß: **80%**

**Nintendo 64 - Controller** 399,-<sup>DM</sup>  
 + AV-Kabel und Scart-Adapter

**Controller** verschiedene Farben 59,-<sup>DM</sup>

**Controller Pak** 39,-<sup>DM</sup>

**Antennenkabel** 49,-<sup>DM</sup>

**Super Mario 64** 99,-<sup>DM</sup>

**Pilot Wings** 119,-<sup>DM</sup>

**Star Wars** 149,-<sup>DM</sup>  
 Shad. of the Empire

**Waverace** 99,-<sup>DM</sup>

**Turok** 149,-<sup>DM</sup>  
 Dinosaurhunter

Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 7,- Versandkosten

**fun & run Versand**

Martin Schwach  
 Mörikestraße 29/2, 73765 Neuhausen

☎/Fax 0 71 58 / 6 53 53

(Tel. Bestellannahme Mo.-Fr. 10-20 Uhr, Sa. 10-16 Uhr)

Wir packen aus:



**NEW PSX**

SONY PLAYSTATION 299,00

AIR COMBAT 2 ..... 89,95

BEDLAM ..... 89,95

BROKEN MELIX ..... 99,95

CITY OF LOST CHILDREN ..... 89,95

CONSTRUCTOR ..... 89,95

CONTRA ..... 99,95

CREATION ..... 89,95

CRYPT KILLER ..... 99,95

DEATHTRAP DUNGEON ..... 89,95

DARKLIGHT CONFLICT ..... 89,95

DESCENT 2 ..... 79,95

EXHUMED ..... 99,95

EXCALIBUR ..... 89,95

HEXEN ..... 89,95

INDEPENDENCE DAY ..... 89,95

MASS DESTRUCTION ..... 89,95

MECH WARRIOR ..... 89,95

MIKRO MACHINES V3 ..... 99,95

MONSTER TRUCK ..... 89,95

NANOTEK WARRIOR ..... 99,95

NASCAR RACING ..... 89,95

PITFALL 3D ..... 89,95

PERFECT WEAPON ..... 89,95

PORSCHE CHALLENGE ..... 89,95

RAGE RACER ..... 89,95

REBEL ASSAULT 2 ..... 89,95

RALLY CROSS ..... 89,95

RIOT ..... 89,95

SAMURAI SHOWDOWN ..... 89,95

SUIKODEN ..... 89,95

SPIDER ..... 89,95

SOUL EDGE ..... 89,95

SYNDICATE WARS ..... 89,95

TEN PIN ALLEY ..... 89,95

TENKA LIFEFORCE ..... 99,95

TOMB RAIDER 2 ..... 89,95

TIME CRISIS ..... 89,95

TRANSPORT TYCOON ..... 89,95

THE CROW ..... 89,95

TUROK ..... 89,95

VR POOL ..... 89,95

VANDAL HEARTS ..... 89,95

WING COMMANDER 4 ..... 99,95

ZUBEHÖR FÜR PSX

MEMORY CARD I ..... 39,95

MEMORY CARD 360 ..... 99,95

CONTROLLER I ..... 39,95

RGB KABEL ..... 39,95

FLIGHT STICK ..... 129,95

PREDATOR GUN ..... 69,95

HF ADAPTER ..... 49,95

**SPACY SATURN**

BEDLAM ..... 89,95

FIFA 97 ..... 89,95

THE CROW ..... 89,95

DARKLIGHT CONFLICT ..... 89,95

INDEPENDENCE DAY ..... 89,95

HEXEN ..... 89,95

**ULTRA 64**

NINTENDO®ULTRA 64 ..... 399,-

WAVE RACER ..... 99,95

MARIO64 ..... 99,95

**TUROK** 159,95  
 (UK UNCUT)

FIFA SOCCER ..... 129,95

GOEMON ..... 139,95

INT. SUPER. SOCCER ..... 139,95

GAMEROY SPIELE AB 19,95

GAMEROY POCKET AB 119,95

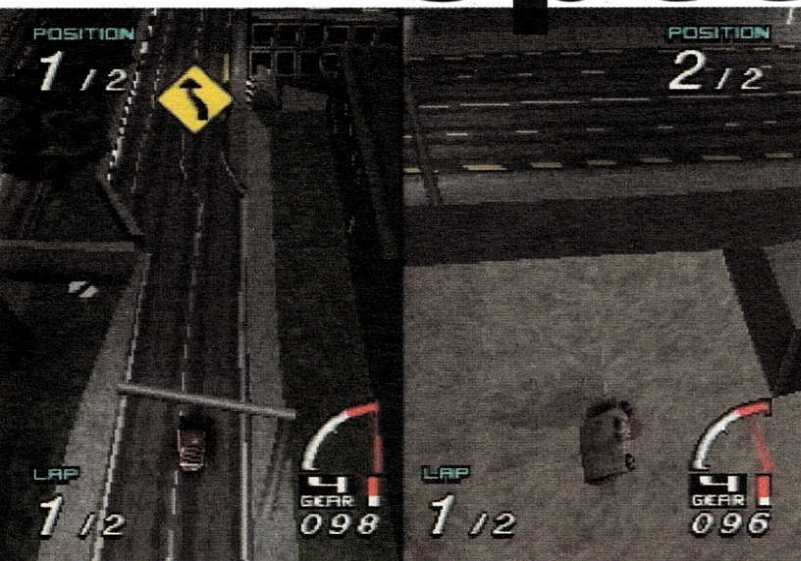
DAHLMANNSTRASSE 1A  
 10629 BERLIN  
 (S-Bah. CHARLOTTENBURG)  
 TEL. (030) 327 01 956  
 FAX (030) 324 96 63

VOIGTSTRASSE 39  
 10247 BERLIN  
 FRANKFURTER ALLEE  
 ECKE PLAZA CENTER  
 TEL. 422 56 506

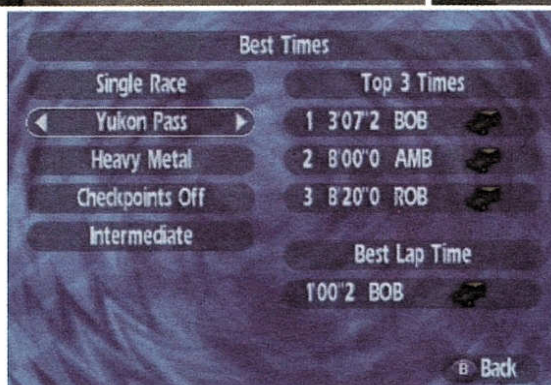
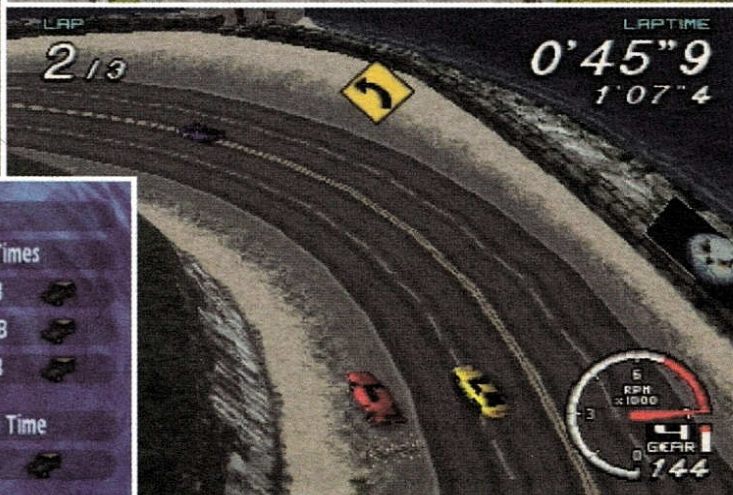
BEI VIDEOGOLD  
 TEMPELHOFER DAMM 156  
 12099 BERLIN  
 NUR PSX-SPIELE



# Speedster



Oben: Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm vertikal gesplittet. Rechts: Rekordesichert Ihr per Memory Card



Die Liste der Rennspiele für die Playstation ist mindestens so lang wie Dirks Sündenregister in Flensburg, was allerdings keine Software-Firma davon abhält, weiter in diesem Genre zu entwickeln. Pysgnosis' neuestes Werk **Speedster** unterscheidet sich von den meisten Konkurrenten auf den ersten Blick durch die grafische Gestaltung, denn die Kurse und Eure Fahrzeuge seht Ihr aus der Vogelperspektive. Per Tastendruck zoomt Ihr näher an des Geschehen heran, doch übliche Kamerapositionen wie z.B. die beliebte Cockpitansicht, fehlen völlig. Drei Spielmodi gibt's zur Auswahl: Meisterschaft, Time Trial und Einzelrennen, wobei Ihr im letzteren auch zu zweit mit vertikal gesplittetem Bildschirm antreten könnt. Vor dem Rennen bestimmt Ihr noch den Schwierigkeitsgrad aus drei Möglichkeiten, nur wer eine Saison im normalen oder schweren Modus gewinnt, erhält einen der Bonus-Renner. In zwei Fahrzeugklassen stehen zunächst jeweils vier Flitzer in der Garage, in die schnellen Sportwagen sollten sich jedoch nur geübte Speedster-Piloten setzen. Nachdem Ihr die Checkpoints und Ghostcars an-oder ausgeschaltet habt, steht Ihr auch schon am Start von einem der acht Strecken. Zum nächsten Rennen werdet Ihr nur zugelassen, wenn Ihr den aktuellen Wettkampf gewinnt, was zumindest in den beiden ersten Spielstufen ge-

gen die sieben computergesteuerten Konkurrenten kein Problem ist. Alle Time-Trial-Rekorde lassen sich auf Memory Card sichern, wer zehn Blöcke frei hat, darf sogar die Ghost Cars speichern. rz



Im ersten Schwierigkeitsgrad kriechen die Fahrzeuge lahmschig um die Kurven, erst in den höheren Spielstufen kommt etwas Spannung auf. Leider fehlt ein Mehrspieler-Modus ähnlich dem von **Micro Machines V3**, ein paar Waffen hätten auch nicht geschadet. So bietet die Raserei zu wenig Abwechslung, um den Spieler länger bei Laune zu halten. Die acht Kurse wurden grafisch recht abwechslungsreich gestaltet mit Stadtkursen, Eisstrecken, Brücken und Highways. Es gibt einige recht einfache Tricks, mit denen Ihr Eure Konkurrenz abschütteln könnt, grundsätzlich solltet Ihr jede Kurve möglichst eng nehmen, damit spart Ihr am meisten Zeit. Ohne besondere Extras und innovatives Gameplay bleibt **Speedster** leider nur eine mittelmäßige Wertung, es gibt Besseres.



## WERTUNG

System: **Playstation**  
 Spieltyp: **Rennspiel**  
 Datenträger: **CD**  
 Hersteller: **Pysgnosis**  
 Testversion: **Pysgnosis**  
 Anzahl der Spieler: **1-2**  
 Speicheroption: **Memory Card**  
**1-10 Blocks**  
 Features: **Continue**  
 Schwierigkeitsgrad: **4-7**  
 Alterempfehlung: **frei**  
 Preis: ca. **100 Mark**  
 Grafik: **69%**  
 Musik: **77%**  
 Soundeffekte: **68%**

**Spielspaß: 64%**



# Order in Time

**JETZT NEU!!!  
ALLE SENDUNGEN  
VERSANDKOSTENFREI!**

**Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart  
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)**

## Sega Saturn Action Pack

**Saturn Grundgerät + Sega Rally  
+ Worldwide Soccer 97 nur 445.00 DM**

**Saturn  
Finanzierung  
10.9 % eff.  
Jahreszins**

**Laufzeit 12 Monate**

Beispiel: Saturn + Sega Rally + Worldwide Soccer = 445.00 DM  
445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54  
470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.  
--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

**Saturn**  
Amok ..... 95.00  
Alien Trilogy ..... 95.00  
Andretti Racing ..... 95.00

Athlete Kings ..... 90.00  
Bedlam ..... 95.00  
Black Dawn ..... 95.00  
Bug Too ..... 95.00  
Command & Conquer ..... 95.00

Dark Savior ..... 95.00  
Daytona USA CCE ..... 100.00

Dragonforce us ..... 105.00  
Exhumed ..... 95.00  
FIFA 97 ..... 90.00  
Fighters Megamix ..... 100.00  
Heart Of Darkness ..... 100.00  
Hexen ..... 100.00  
Iron Storm us ..... 120.00  
Jewel Oracle ..... 95.00  
Krazy Ivan ..... 95.00  
Lost Vikings 2 ..... 95.00  
Madden 97 ..... 95.00  
Mr. Bones ..... 95.00  
NBA Jam Extreme ..... 95.00  
NBA Live 97 ..... 90.00  
Nights + Controller ..... 135.00  
NHL 97 ..... 90.00  
NHL Powerplay ..... 95.00  
Return Fire ..... 100.00  
Pandemonium ..... 95.00  
Samurai Shodown jap ..... 130.00  
Scorch ..... 95.00  
Sonic 3D ..... 100.00  
Space Hulk us/dt ..... 70.00/95.00  
Soviet Strike ..... 95.00  
Street Racer ..... 95.00  
Story Of Thor 2 ..... 95.00  
Three Dirty Dwarves ..... 95.00  
Tomb Raider ..... 95.00  
Tunnel B1 ..... 95.00  
Sega Worldw. Soccer 96 ..... 95.00  
Virtua Cop 2 ..... 95.00  
WWF In Your House ..... 95.00  
X2 Project X ..... 100.00  
Backup Memory ..... 105.00  
MPEG-Karte ..... 325.00  
Adapter für Importspele ..... 40.00

**Saturn Neuheiten**  
Independence Day ..... 90.00  
Legacy Of Kain ..... 95.00  
Manx TT ..... 100.00  
Mass Destruction ..... 95.00  
Resident Evil ..... 100.00  
Torico ..... 95.00

**Saturn Sonderangebote**  
Steamgear Mash jap ..... 50.00  
High Velocity us ..... 60.00  
Panzer Dragoon 2 jap ..... 50.00  
Space Hulk us ..... 50.00  
Vampire Darkstalker jap ..... 50.00  
Toshinden URA jap ..... 50.00

Shockwave Assault dt ..... 50.00  
NBA Action dt ..... 60.00  
Darius Gaiden jap ..... 40.00  
Gradius Del. Pack jap ..... 60.00  
Dynasty Wars jap ..... 60.00  
Riglord Saga 2 jap ..... 70.00  
Blazing Dragons dt ..... 70.00  
Gunbird jap ..... 60.00  
Space Invader jap ..... 70.00  
Striker 1945 jap ..... 70.00

**PlayStation**  
PlayStation ..... 295.00  
2-Xtreme ..... 85.00  
adidas Power Soccer Inter. .... 105.00

Baphomets Fluch ..... 95.00  
Bedlam ..... 95.00  
Black Dawn ..... 95.00  
Bubble Bobble ..... 90.00  
Carnage Heart ..... 85.00  
City of Lost Children ..... 95.00  
Command & Conquer ..... 100.00  
Contra Legacy Of War ..... 95.00  
Cool Boarders ..... 95.00  
Cool Spot ..... 95.00  
Crash Bandicoot dt ..... 115.00  
Crash Bandicoot Hintbook ..... 30.00  
The Crow - City Of Angels ..... 95.00

Descent 2 ..... 95.00  
Destruction Derby 2 ..... 105.00  
Disruptor ..... 90.00  
Dragonheart ..... 95.00  
Epidemic ..... 85.00  
Exhumed ..... 95.00  
FIFA Soccer 97 ..... 90.00  
Final Fantasy VII jap ..... 180.00  
Formel 1 ..... 115.00  
Hexen ..... 100.00  
Int. Superstar Soccer ..... 100.00  
Jet Rider ..... 85.00  
Kings Field ..... 85.00  
Kings Field 2 us ..... 110.00  
Legacy Of Kain ..... 95.00  
Legacy Of Kain Hintbook ..... 30.00  
Lifeforce Tenka ..... 110.00  
Lost Vikings 2 ..... 95.00  
Madden NFL 97 ..... 90.00  
Max jap ..... 140.00  
Micro Machines V3 ..... 105.00  
Monster Truck ..... 105.00  
Namco Museum 3 ..... 95.00  
Nascar Racing ..... 95.00  
NBA In The Zone 2 ..... 105.00  
NBA Live 97 ..... 90.00  
NHL 97 ..... 90.00  
NHL Face Off 97 ..... 85.00  
NHL Powerplay 97 ..... 95.00  
Pandemonium ..... 95.00  
Persona us ..... 110.00  
Player Manager ..... 95.00  
Po ed ..... 95.00  
Porsche Challenge ..... 85.00  
Power Move Wrestling ..... 95.00  
Power Move Wrestling 2 jap ..... 140.00  
Rage Racer jap/dt ..... 140.00/115.00  
Rally Cross us ..... 115.00  
Rebel Assault 2 ..... 95.00  
Reloaded ..... 95.00  
Resident Evil ..... 100.00  
Resident Evil Hintbook ..... 30.00  
Resident Evil 2 jap ..... 140.00  
Return Fire ..... 95.00  
Riot ..... 95.00  
Road Rage ..... 95.00  
Samurai Shodown ..... 85.00  
Sentient ..... 105.00  
Sim City 2000 ..... 95.00  
Soul Edge jap/us ..... 140.00/120.00  
Soviet Strike ..... 90.00  
Spot Goes To Hollywood ..... 95.00  
Star Gladiator us/dt ..... 70.00/95.00  
Star Gladiator Hintbook ..... 30.00  
Street Racer ..... 90.00  
Suikoden ..... 105.00  
Super Sonic Racers ..... 90.00  
Tekken 2 ..... 115.00  
Tekken 2 Hintbook ..... 30.00  
Tilt ..... 95.00  
Tobal 1 jap/dt ..... 80.00/95.00  
Tomb Raider ..... 95.00  
Tomb Raider Hintbook ..... 30.00  
Toshinden 3 jap ..... 140.00  
Total NBA 97 ..... 85.00  
Twisted Metal 2 ..... 95.00  
Vandal Hearts komplett dt. .... 105.00  
Victory Boxing ..... 95.00  
Warhammer ..... 95.00

wipEout 2097 ..... 105.00  
X-Com 2 ..... 95.00  
Diverse Spiele ..... 60.00  
Farbiges Original-Pad ..... 39.00  
Konami Gun ..... 65.00  
Memory Card 360 ..... 80.00

### PlayStation Sonderangebote

Air Combat ..... 50.00  
Battle Arena Toshinden ..... 50.00  
Ridge Racer ..... 50.00  
Tekken ..... 50.00  
Shadow Struggle jap ..... 60.00  
Star Gladiator us ..... 60.00  
Strike Point us ..... 60.00  
Megatudo 2096 ..... 60.00  
Namco Museum 2 jap ..... 60.00  
Namco Museum 3 jap ..... 60.00  
NHL Powerplay us ..... 60.00  
Tempest X us ..... 60.00  
The Incredible Hulk us ..... 60.00  
Time Commando us ..... 60.00  
Street Racer us ..... 60.00  
Blazing Dragons us ..... 60.00  
Slamscapes us ..... 60.00  
Hive us ..... 60.00  
3er-Pack: Worms, True Pinball und  
Alone In The Dark 2 für nur ..... 150.00

### Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario 64 dt .. 495.00  
Nintendo 64 dt ..... 395.00  
3D Control Pad ..... 65.00  
Antennenkabel ..... 55.00  
Pad Verlängerung ..... 25.00  
Memory Card 1MB ..... 75.00  
Goeman ..... 145.00  
Int. Superstar Soccer ..... 145.00  
Pilotwings 64 ..... 125.00  
Shadows Of The Empire ..... 145.00  
Super Mario 64 ..... 100.00  
Super Mario 64 Spieleberater ..... 30.00  
Turok Dinosaur Hunter ..... 145.00  
Wace Racer ..... 105.00

### Super Nintendo

Donkey Kong Country 3 ..... 135.00  
FIFA Soccer 97 ..... 120.00  
NBA Live 97 ..... 120.00  
NHL Hockey 97 ..... 120.00  
Sim City 2000 ..... 130.00  
Street Fighter Alpha 2 ..... 130.00

### SNES Rollenspiele

Robotrek us ..... 90.00  
Bahamut Lagoon jp ..... 200.00  
Brainlord us ..... 90.00  
Breath Of Fire 2 dt ..... 110.00  
Civilization us ..... 130.00  
Chrono Trigger us ..... 140.00  
Chrono Trigger Hint Book ..... 30.00  
Dragons Quest VI jap ..... 200.00  
Liberty Of Death us ..... 140.00  
Lord Of The Rings dt Texte ..... 100.00  
Lufia 2 us/dt ..... 140.00/115.00  
Lufia 2 Hintbook ..... 30.00  
New Horizons us ..... 130.00  
Paladins Quest us ..... 115.00  
Secret Of Mana 3 jap ..... 200.00  
Secret of the stars us ..... 130.00  
Super Mario RPG us ..... 140.00  
Super Mario RPG jp ..... 70.00  
Super Mario Hintbook us ..... 30.00  
Terranigma ..... 115.00  
Ultima: False Prophet us ..... 130.00  
Ultima: Ruins of Virtue us ..... 130.00

### Mega Drive

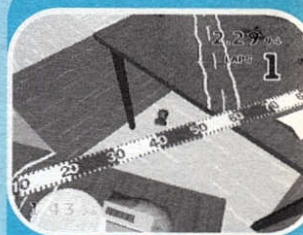
FIFA Soccer 97 ..... 105.00  
Intern. S. Soccer Deluxe ..... 85.00  
Micro Machines Military ..... 90.00  
NBA Live 97 ..... 105.00  
NHL 97 ..... 105.00



**FIGHTERS MEGAMIX  
SAT 100.00 DM**

### Zeitschriften

Game Fan ..... 17.00  
PlayStation + CD engl. .... 25.00  
Saturn + CD engl. .... 25.00



**MICRO MACHINES V3  
PS 95.00 DM**

### Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00  
Sa: 10.00 - 14.00



**LIFEFORCE TENKA  
PS 110.00 DM**

### Großhandel

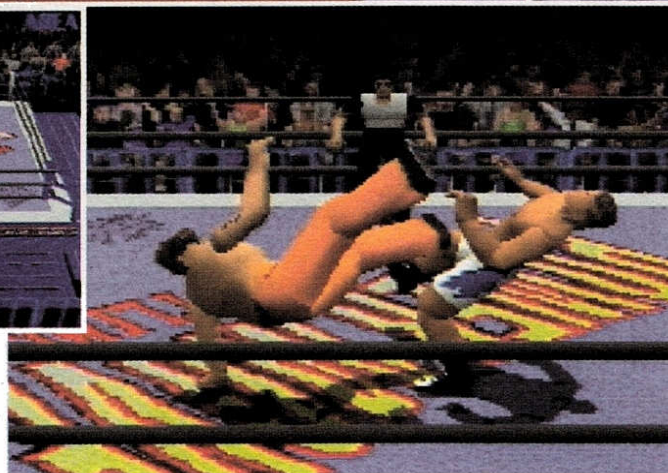
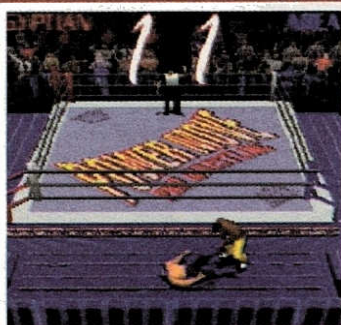
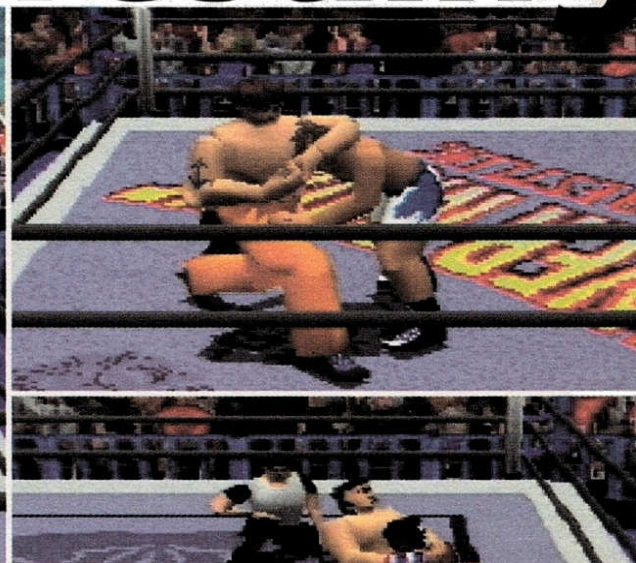
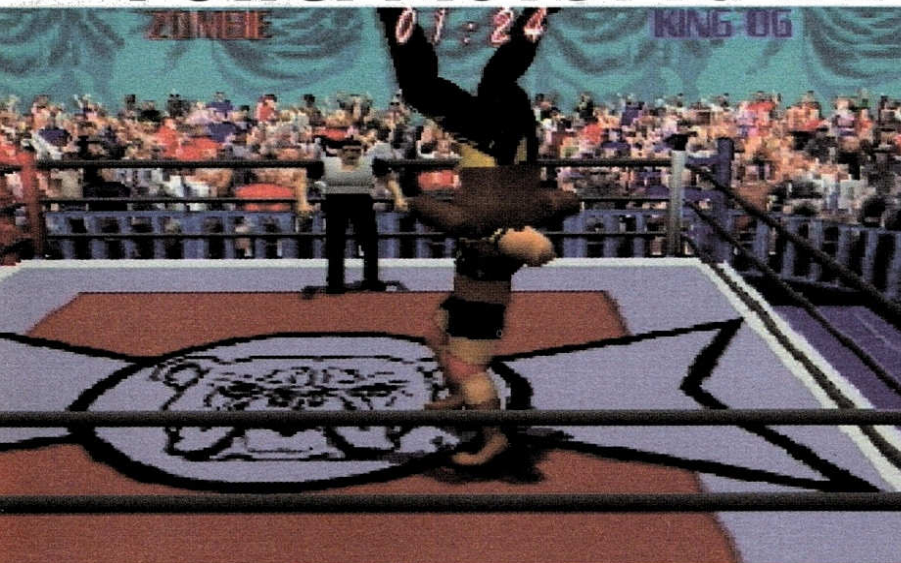
Inland/Im- und Export  
nur für Händler!!!  
Fon: 0711 / 6 15 39 45

# Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.  
Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



# Power Move Pro Wrestling



**Oben:** Zwei Kameraperspektiven stehen für's Match zur Auswahl  
**Rechts:** Der artistische Move hat gegessen!

**Hat Euch der Gegner im fiesen Haltegriff wie oben, solltet Ihr schleunigst versuchen, die Ringseile zu erreichen, sonst seid Ihr erledigt**

nachdem welche Position Ihr zum armen Opfer einnehmt. Für Vielfalt ist also gesorgt. Was aber soll das mit den Schadenspunkten, wenn diese nirgends angezeigt werden?! Außerdem ist die Fließbandmusik eine Beleidigung für die Ohren, und auch mit den lästigen PAL-Balken müßt Ihr Euch wegen fehlender Anpassung herumschlagen. Das Angriffsverhalten der Gegner läßt auch etwas zu wünschen übrig: Mal leisten sie null Gegenwehr, mal putzen sie Euch perfekt von der Platte. Es gab also noch einiges zu verbessern für Wrestling-Fans und deswegen ist ja mittlerweile in Japan schon **Toukon Retsuden 2** erschienen.

Nachdem das japanische Original **Toukon Retsuden** bereits in die zweite Runde gegangen ist, präsentiert Laguna nun mit **Power Move Pro Wrestling** die PAL-Konvertierung des Erstlingswerkes. Für das Kampfsystem dieses Ringspektakels haben sich die Designer einiges einfallen lassen. Ihr könnt Eurem Gegenüber mit Schlägen/Tritten, Haltegriffen oder Kraftattacken (Würfe etc.) zu Leibe rücken, die jeweils durch einen simplen Button-Press ausgelöst werden. Nach dem Stein/Papier/Schere-Prioritätensystem (z.B. ist ein Haltegriff einem Schlag überlegen) beharkt man sich dann auf der Matte. Jeder der 12 Muskelberge beherrscht schön anzusehende, realistische Wrestling-Manöver und einige Spezialtaktiken, die aber nur einschlagen, sofern der Gegner sich in einer bestimmten Position wie z.B. auf dem Bauch liegend, befindet. Einige fiese Typen wenden auch nur zu gerne illegale Aktionen (auch außerhalb des Rings) an, die aber unter Umständen zur sofortigen Disqualifikation führen können. Durch die Möglichkeit, den Kontrahenten durch den Ring zu schleudern, werden auch Aerial-Moves und schmerzhaftes

Konter möglich, richtige Combos fehlen dagegen. Jede Attacke auf ein bestimmtes Körperteil reduziert auch die Schadenspunkte des jeweiligen Wrestlers für selbiges, und eine Möglichkeit zum Sieg neben Pin oder Aufgabe resultiert dann aus einem erfolgreichen „Behandeln“ einer Extremität mit null Schadenspunkten. Auswahltechnisch habt Ihr die Wahl zwischen Schaukämpfen mit variabler Zeit (auch ein Unentschieden ist möglich), Titelkampf oder einem Liga-Wettstreit. Verschiedene Kameraperspektiven runden die Show schließlich ab. rk



Der spielerische Ansatz in **PMP Wrestling** mit den verschiedenen Aktionen ist wirklich gut gelungen. Die Haltegriffe und Verrenkungen der Polygonrecken sind sehr geschmeidig in Szene

gesetzt und es kommt keine WWF-typische, unkontrollierbare Hektik auf. Liegt der Gegner am Boden, nehmt Ihr ihn in den Schwitzkasten, verdreht die Beine, testet seine Bauchmuskeln, je

## WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Wrestlingspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Activision
Testversion:	Laguna
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	3-8
Alterempfehlung:	ab 12
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	74
Musik:	39
Soundeffekte:	61

**Spielspaß: 67%**



**NINTENDO 64**

Grundgerät dt inkl. Joypad & AV-Scart-Stecker	399.00
Importspieladapter	79.90
Antennenkabel	49.90
Joypad (Nintendo)	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
FIFA-Soccer dt	134.90
Mario dt	99.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer dt	149.90
Turok dt	159.90
Waverace dt	99.90

**NINTENDO 64**

Turok uk	159.90
Turok us	199.90
Fängt mit D an us	189.90
KI Gold uk	179.90
Neuheiten bitte erfragen.	

**SUPER NES**

Lost Vikings dt	109.90
Lufia dt	119.90

**MAGAZINES/GUIDES**

EDGE uk	17.00
Official PSX Mag uk	25.00
N64 Guide us	39.90
Turok Guide us	39.90

**INTERNET**

Unser Service für  
Dich im Internet:  
News, Preislisten,  
Screenshots,  
Orderservice and more.

**http://www.arjay-games.de**

**ARJAY  
GAMES  
ONLINE**

**ALLGEMEINES**

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Händleranfragen erwünscht**

**ARJAY GAMES**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
Fax: 0221-12 56 76

**E-MAIL-ADRESSE**

info@arjay-games.de

**UNSER LADENLOKAL**

**JUMP & RUN®**

Fon: 0221-12 33 93  
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem \* sind Angebote und oder Restposten.



# ARJAY GET YOUR GAMES

# 0221-121067

**PLAYSTATION**

Grundgerät dt	299.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	99.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card - Sony	39.90
Memory Card - 8MEG	79.90
Memory Card - 24MEG	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
<b>!!! PLATINUM RANGE !!!</b>	
Air Combat dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

**PLAYSTATION**

2Xtreme Games dt	84.90
4-4-2 dt	89.90
A.I.V Evolution Global	89.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Battlestation us	109.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Excalibur dt	99.90
Exhumed dt	89.90
Final Fantasy VII jp	199.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hex Hex dt	89.90
Independence D us	109.90

**PLAYSTATION**

Jet Rider dt	84.90
King of Fighters dt	84.90
Legacy of Kain dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90
Mechwarrior 2 us	109.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
Need for Speed 2 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	84.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer us	119.90
Raystorm jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Samurai Shodown dt	84.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade us	109.90

**PLAYSTATION**

Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Spot g.t. Hollywood *	49.90
Suikoden dt	99.90
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	84.90
Wing Commander IV	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN USA & JP	

**SATURN**

Grundgerät dt inkl. Sega Rally & Worldwide Soccer 97 als Action Pack dt	449.00
Game Buster	89.90
4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bedlam dt	84.90
Bug Too dt	89.90

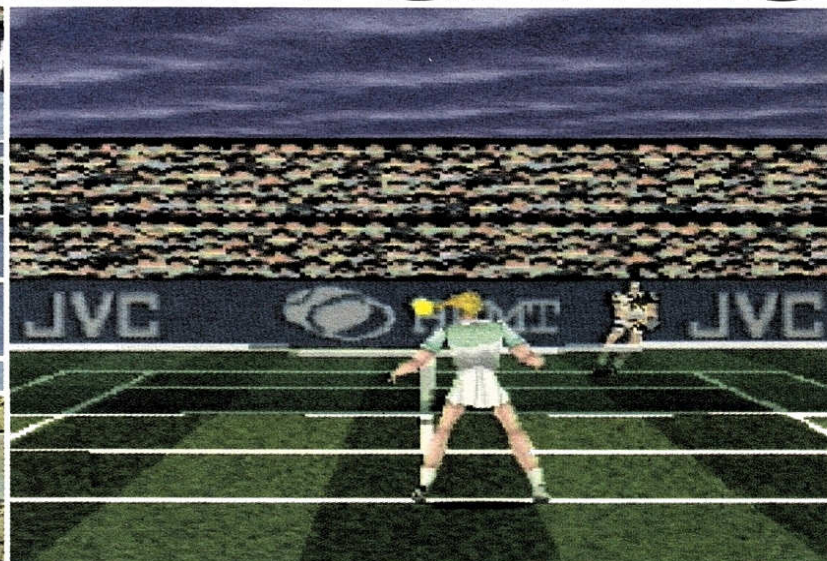
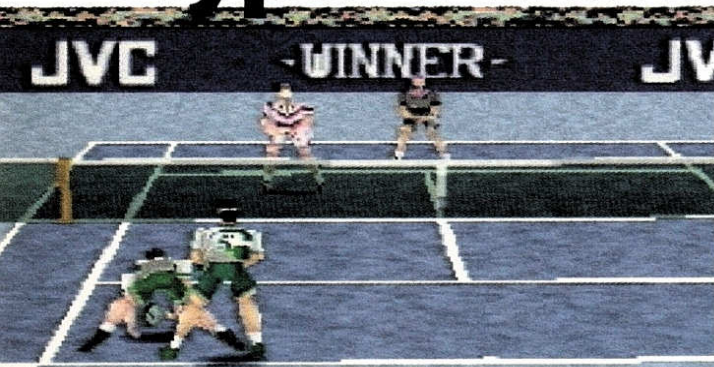
**SATURN**

Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	99.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Retu	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Kuäick dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sonic 3D dt	99.90
Soviet Strike dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Virt. Cop II inkl. Gun	149.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA	

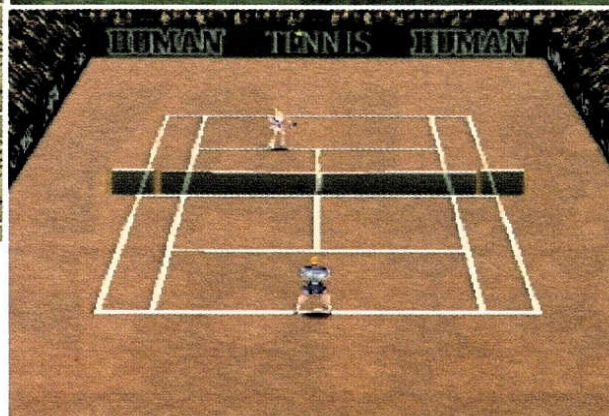




# Hyper Final Match Tennis



Hat der liebe H. Hill nicht eine verblüffende Ähnlichkeit mit unserem Boris? Auch Andre Agassi und Pete Sampras erkennt man ohne größere Probleme



Oben: Nette Kameraposition, aber leider unspielbar, denn man sieht den Ball viel zu spät

Links: Ja wo isser denn, der Ball? Auch diese Vogelperspektive ist leider ungeeignet

**K**onsolen-Oldies schwärmen heute noch von Humans PC-Engine-Klassiker **Final Match Tennis**, weshalb wir besondere Hoffnungen in den Playstation-Nachfolger setzten. Im Schaukampfmodus können mit Multitap bis zu vier menschliche Mitspieler zum vergnüglichen Doppel antreten, freie Plätze füllt der sehr gut spielende Computer gerne auf. Im Einzel eignet sich diese Spielart vor allem für Trainingsmatches, denn die sensible Steuerung erfordert doch etwas Eingewöhnung. In jedem Modus wählt Ihr vor dem ersten Aufschlag Euren Spieler aus zwölf angebotenen Recken – jeweils sechs Herren und Damen – aus. Die Ähnlichkeit zu einigen der Topstars lässt sich trotz der Phantasienamen (mangels Lizenz) nicht leugnen, auch Steffi und unser Bobbele erkennt man deutlich. Die Spieler haben unterschiedliche Stärken, es gibt Grundlinienassen ebenso wie Serve-and-Volley Spezialisten. Den Belag dürft Ihr ebenfalls bestimmen, auf Rasen springt der Ball flach ab, auf dem Hartplatz verliert er kaum an Geschwindigkeit, und die langsame Asche eignet sich besonders für Grundlinienspieler. Im World-Tour-Modus nehmt Ihr an sechs Turnieren rund um die Welt teil, um am Ende der Saison hoffentlich den Spitzenplatz in der Rangliste zu belegen. Auf dem Platz bestimmt Ihr mit den vier Feuertasten die Schlagart und mit dem Steuerkreuz die Länge und Richtung Eu-

rer Schläge, wobei auch Eure Stellung zum Ball mitberechnet wird. Nach jedem Match zeigt das Programm eine Aufstellung der erzielten Punkte. Eure Erfolge in der World Tour dürft Ihr per Memory Card sichern. rz



Seit über vier Jahren steht Blue Bytes' **Jimmy Connors Tennis** für Super Nintendo nun schon an der Spitze aller Tennis-Simulationen, und daran kann auch **Hyper Final Match**

**Tennis** nichts ändern. Die Grafik wirkt antiquiert. Wenn man bedenkt, was mit Motion Capturing doch alles möglich ist (siehe zum Beispiel Sampras Extreme Tennis), entlocken mir die trüben Figuren auf dem Platz nur ein mitleidsvolles Gähnen. Auch spielerisch haut mich Humans Tennis nicht vom Hocker, präzise Schläge sind nur mit sehr viel Übung und selbst dann nicht immer möglich. Häufig segelt der Ball ohne offensichtlichen Schlagfehler ins Aus, so daß man an den eigenen Fähigkeiten zu zweifeln beginnt. Eine Zeitlupe haben sich die Entwickler gespart, wer ein Match vorzeitig beenden möchte, kann dies nur durch einen Reset tun, denn diese Option fehlt ebenfalls. Allenfalls mit vier menschlichen Mitspie-

lern zu einem Doppel könnte ich. Humans Tennis gerade noch empfehlen, allerdings auch nur, wenn alle Teilnehmer die gleiche Spielstärke vorweisen, ansonsten holen sich Tennisfans lieber Codemasters Sampras Tennis oder warten auf besseres Wetter.

## WERTUNG

System:	Playstation
Spieltyp:	Tennissimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Human
Testversion:	Virgin
Anzahl der Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card
	1 Block
Features:	frei
Schwierigkeitsgrad:	5
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	56%
Musik:	40%
Soundeffekte:	43%

**Spielspaß: 58%**



# Test the Power!

**Jetzt neu**

**1 x die  
neueste  
Power Play  
mit CD  
gratis**



Das PC-Spielmagazin ab sofort immer  
mit CD-ROM: nur 7,80 im Handel -  
im Abo noch günstiger!

650 MByte Power spielbare Demos  
aller aktuellen Spiele. Professionelle  
Tests der neuesten Titel, Szene-Infos,  
Tips & Lösungen von Insidern zu den  
kniffligsten Computerspielen.

<http://www.magnamedia.de>

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:  
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

**oder per Fax an  
07132/959 244**

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen  
einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168  
Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

## POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play mit CD testen**

und erhalte eine aktuelle Ausgabe gratis. Wenn mir Power Play gefällt, brauche ich nichts zu tun und  
möchte Power Play mit Preisvorteil nur 6,90 pro Heft (statt 7,80 bei Einzelkauf) regelmäßig beziehen.  
Das Jahresabonnement mit 12 Ausgaben kostet frei Haus nur 82,80 DM. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

VGA597

**Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie:** Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen  
einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168  
Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich  
bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

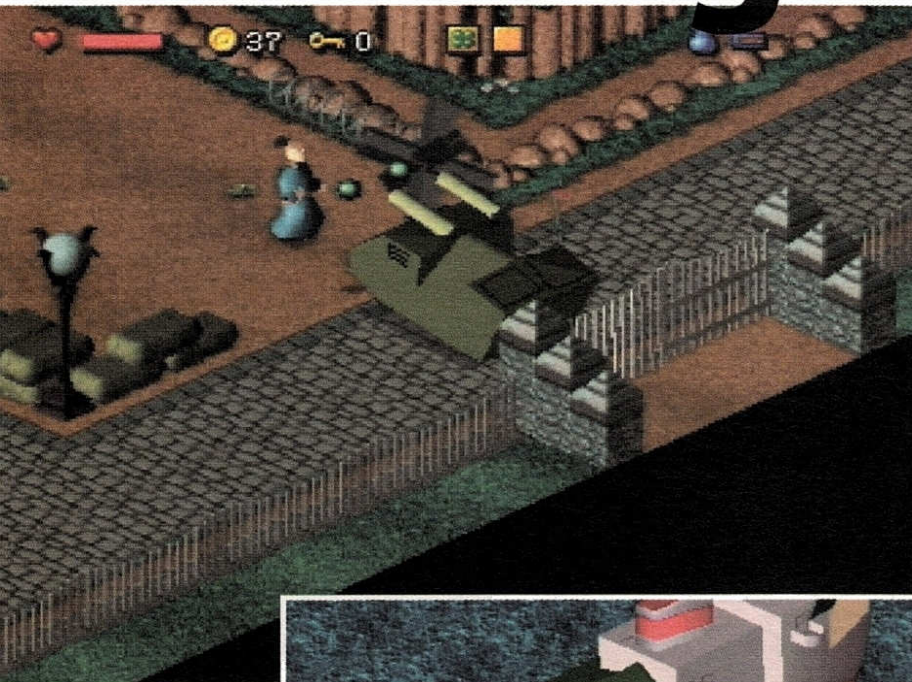
Konto-Nummer

Bankleitzahl

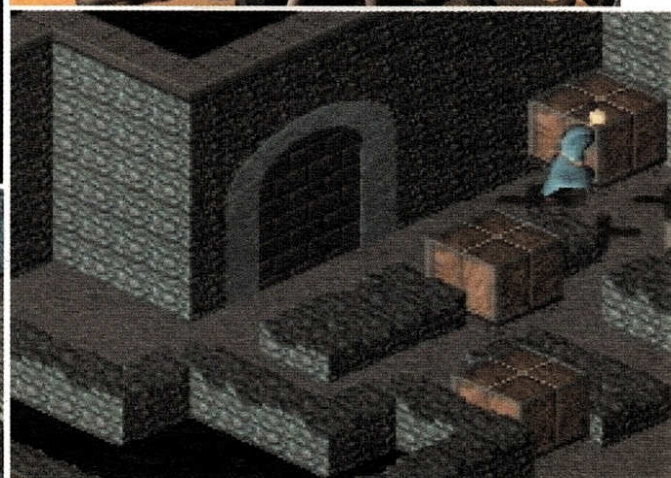
Geldinstitut



# Little Big Adventure



Twinsen muß aufpassen, denn überall lauern die schießwütigen Gehilfen von Dr. Funrock. Rechts: Unser Dampfer hat sein nächstes Ziel erreicht.



An witzig-bunten Grafiken herrscht im ganzen Spiel kein Mangel. An einigen Stellen ist sogar Euer Grips gefragt: Kleine Rätsleinlagen (hier zum Beispiel à la Sokobahn) bringen gelungene Abwechslung in das Spielgeschehen.

Auf einem fernen Inselplaneten im „Twinsun“-Universum passieren eines Tages schreckliche Dinge. Die Ursache allen Übels ist schnell erkannt: Dr. Funrock, ein barbarischer Tyrann, hat sich unter Zuhilfenahme seiner Killermaschinen des Planeten bemächtigt und damit die gesamte Zivilbevölkerung unter seine rücksichtslose Herrschaft gebracht. Er verfügt über die wahnwitzige Fähigkeit, verschiedene Rassen miteinander zu klonen und diese als schußfreudige Soldaten auf der ganzen Planetenoberfläche zu postieren. In der isometrischen Fantasy-Welt von Little Big Adventure tummeln sich vier Hauptrassen: die Quetsche, die Dickos (elefantenartige Wesen), die Pummels (kleine rundliche Typen) und die flinken Haasis (Meister Lampe läßt grüßen). Alle Arten leiden unter dieser Herrschaft, aber nur wenige können Widerstand leisten. In Dr. Funrocks Fabriken werden am laufenden Band neue Dicko-Klone (böartige Elefanten-Mutationen) produziert, die als Wächter an verschiedene Stellen der Insel gebeamt werden. Ihr schlüpf in die Rolle von „Twinsen“, einem jungen tolpatschigen Quetsch, der im Traum von der Göttin Sen-

dell gerufen wird, um seinen Heimatplaneten zu retten. Das Schicksal hat Euch dazu auserkoren, Frieden und Harmonie in Eurer Heimat wiederherzustellen. Als Patient einer Psychiatrie startet Ihr mit Twinsen zur gefährlichen Abenteuerreise. Anfangs ist es schwierig herauszufinden, wem man trauen kann oder gute Freunde zu finden, die Euch dabei helfen, die Welt zu retten und den unheilvollen Dr. Funrock außer Gefecht zu setzen. Die Gegner können jederzeit die Oberhand gewinnen und so Eurer Suche ein Ende setzen. Um unterwegs Informationen zu erhalten, plaudert Ihr mit Passanten, Ladenbesitzern oder anderen Kreaturen. Die Geschichte ist in zwölf einzelne Kapitel aufgeteilt, die sich über ebenso viele Inselabschnitte erstrecken. Mit diversen Fortbewegungsmitteln wie z.B. einem Schiff oder Motorrad, werden dabei größere Entfernungen zurückgelegt. Jeder Level ist in unterschiedlich große Landschafts-Quadrate aufgeteilt, in denen sich unser Quetsch-Männchen völlig frei bewegen kann. Damit wir allen Gefahren und Geschicklichkeitspuzzles trotzen, verfügt unser Twinsen über vier Gangarten bzw. Gemütszustände, die mit den L+R-Tasten

gewechselt werden: Je nachdem, ob Twinsen gerade „sportlich“, „normal“, „aggressiv“ oder „unauffällig“ unterwegs ist, hat das direkte Auswirkungen auf die Umwelt. In jedem Zustand kann er bestimmte Dinge verrichten z.B. bei „sportlich“ hüpfen und in der „aggressiv“-Verfassung wie ein Berserker kämpfen. Im „normal“-Modus marschiert Eierkopf Twinsen im ruhigen Tempo durch die kunterbunte Fantasy-Landschaft, um Schränke, Kisten oder sonstige Gegenstände zu untersuchen. In vielen Spielsituationen ist es sogar notwendig, daß unser Held seine Fäuste auspackt und einige bestimmte Gegner über den Jordan schickt, die ihm dann solch nützliche Gegenstände wie Geld, Magie oder Schlüssel hinterlassen. Weitere hilfreiche Extras werden im Inventory-Screen verstaubt, der jederzeit mit der Start-Taste aufrufbar ist. Wird Twinsen von Gegnern attackiert oder mit Bleikugeln eingedeckt, verliert er kostbare Lebensenergie, was Euch eines von zwei Leben kosten kann. Zum Glück kann man im Spiel beliebig auf Memory Card speichern oder zuvor einen Quick-Save ausführen, so daß einen ein plötzlicher Tod nicht extrem ärgert.

ws





Little Big Adventure ist ein rundum gelungenes Action-Adventure der typisch französischen Art: Drumherum gibt's jede Menge versteckte Gegenstände, viele Hin-

weise, witzige Grafikeinlagen und teils originelle Rätselkost zu lösen. Einige technische Sachen sind's, die mich allerdings etwas nerven. Habt Ihr z.B. eine bestimmte Stelle erreicht, blättert der Bildschirm automatisch auf das nächste Teilstück um. Dieser völlig unnötige Umstand des PC-Originals hätte heutzutage mit etwas mehr Programmier-Aufwand leicht geändert werden können. Außerdem laufen viele der Wesen etwas unmotiviert durch die Fantasy-Landschaft und sind oft nur per Zufall zu treffen. Im Gegensatz zur Gra-

fik- und Musik-Präsentation wurde in der Wahl des deutschen Synchronsprechers völlig danebengegriffen, was im Klartext bedeutet, daß die Stimme absolut gelangweilt und unmotiviert aus dem Lautsprecher dröhnt. Von diesen kleinen Mankos mal abgesehen, ist bei Little Big Adventure einiges los – wunderschöne Animationen, liebevoll detaillierte Landschaftskulissen und eine passable Benutzerführung treiben den Spieler zum ständigen Weitermachen an. Neben dem perfekt ausgetüftelten Level-Design sorgt die clevere Sound-

untermalung für zusätzliche Stimmung. Hinter düftiger Sprachausgabe, schönen Renderfilmchen und lustigen 3D-Charakteren verbirgt sich trotzdem noch ein recht spannendes, witziges und anspruchsvolles Abenteuer. Selten findet man Action und Puzzlevergnügen so geschickt in einem Abenteuerspiel verquickt. Ein Jammer nur, daß das PC-Original bereits zwei Jährchen auf dem Buckel hat und in der Playstation-Umsetzung kein bißchen verbessert wurde, ansonsten hätte das unterhaltsame Render-Ge-  
haue eine höhere Wertung verdient.

## WERTUNG

System: Playstation  
 Spieletyp: Action-Adventure  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Adeline  
 Testversion: EA  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: Memory Card I Block  
 Features: Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 90 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 12  
 Grafik: 70%  
 Musik: 71%  
 Soundeffekte: 75%

**Spielspaß: 80%**

# dynatex Versand & Läden

Brückstraße 42-44  
 44135 Dortmund  
 02 31 / 55 75 00-30

Rüttenscheider Straße 159  
 45130 Essen  
 02 01 / 79 66 52

**VERSAND 02 31 / 55 75 00-0**

## SONY PLAYSTATION

### Sonderangebote

D033	Cyberia	49.90
D034	Descent	49.90
D263	Disruptor	59.90
D025	NBA Jam Tournament	44.90
D048	Parodius Deluxe	39.90
D282	Re-Loaded	69.90
D058	Shellshock	59.90
D044	Viewpoint	39.90
D070	Worms	69.90

### Platinum

D334	Air Combat Platinum	49.90
D335	Battle Arena Tosh. Plati.	49.90
D338	Destruction Derby Plati.	49.90
D336	Ridge Racer Plati.	49.90
D337	Tekken Platinum	49.90
D339	Wipe Out Platinum	49.90

### Top-Seller

D184	2Extreme (Extr. Game2)	89.90
D237	Black Dawn	89.90
D310	Blood Om. Lega. o. Kain	84.90
D287	Command & Conquer	89.90
D296	Cool Boarders	89.90
D173	Crash Bandicoot	109.90

D182	Destruction Derby 2	99.90
D332	Exhumed	84.90
D220	Fifa Soccer 97	84.90
D139	Formel 1	99.90
D297	Jet Rider	89.90
D311	NBA In the Zone 2	89.90
D218	NBA Live 97	84.90
D214	NHL Hockey 97	84.90
D267	Pandemonium	84.90
D285	Player Manager	89.90
D290	Power Move Pro-Wrestl.	84.90
D314	Space Jam	79.90
D228	Spot goes to Hollywood	89.90
D320	Suikoden (englisch)	89.90
D306	Superstar Soccer Delux.	89.90
D176	Tekken 2	99.90
D254	Tobal No. 1	99.90
D259	Tomb Raider	84.90
D186	Twisted Metal 2	89.90
D154	Victory Boxing	89.90
D221	Wing Commander IV	84.90

## NINTENDO 64

### Hardware & Zubehör

D001	Nintendo 64	399.00
D001	Spielerberater Mario 64	24.90
D002	Nintendo 64 Controller	55.00
D003	RF-Set inkl. Modulator	45.00
D004	N64 Controller Pak	39.90
D005	N64 Controller schwarz	55.00
D006	N64 Controller rot	55.00
D007	N64 Controller grün	55.00
D008	N64 Controller gelb	55.00
D009	N64 Controller blau	55.00

### Software

D005	Fifa Soccer 97	129.90
D008	Goemon-Mystic. Ninja5	139.90
D010	NBA Hangtime	139.90
D002	Pilotwings 64	119.90
D003	Shadows of t. Emp.64	139.90
D001	Super Mario 64	99.90
D011	Super Mario Kart 64	99.90
D007	Superstar Soccer Del.	139.90
B001	Turok DinoHunter(eng.)	139.90
D006	Turok-Dinosaur Hunter	139.90
D004	Wave Race	99.90
D009	W. Gretzky's 3D Hockey	139.90

## SEGA SATURN

### Sonderangebote

D111	Alone2 - Jack is back	59.90
D046	Fifa Soccer 96	39.90
D089	Galaxy Fight	29.90
D083	Gex	39.90
D043	Hi Octane	39.90
D149	Iron Man X-O Manowar	49.90
D018	Revolution X	29.90
D185	Robo Pit	39.90
D076	Space Hulk	59.90
D002	Victory Goal	34.90
D040	Virtua Racing	39.90
D009	Virtual Hydlide	44.90
D072	WWF the Arcade Game	49.90
D047	X-Men Children of Atom	39.90

### Top-Seller

D206	Andretti Racing	84.90
D131	Bug Too	84.90
D187	Crime Wave	89.90

D136	Dark Saviour-Landstal.2	89.90
D132	Dayt. USA Champ. Edit	94.90
D147	Fifa Soccer 97	84.90
D128	Manx TT	89.90
D145	NBA Live 97	84.90
D144	NHL Hockey 97	84.90
D227	Sonic 3D Flicky's Island	89.90
D148	Soviet Strike	84.90
D220	Space Jam	79.90
D156	Spot goes to Hollywood	89.90
D160	Tomb Raider	89.90
D215	Virtua Cop II + Pistole	129.90
D127	Worldwide Soccer 97	89.90

## SUPER NINTENDO

### Spiele

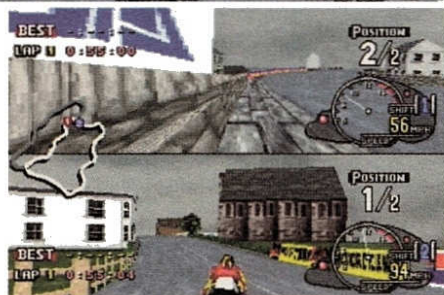
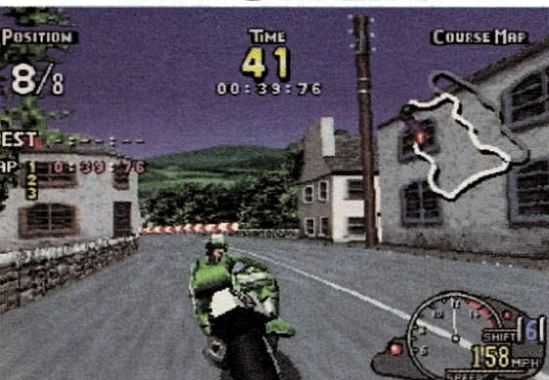
D055	Alien III	39.90
D414	All Stars Classic Serie	64.90
D545	Das Dschungelbuch Cl.	79.90
D515	Die Schlümpfe Teil 2	129.90
D516	Donkey Kong3 - DixisTr.	139.90
D513	Fifa Soccer 97 Gold Ed.	119.90
D536	Kirby's Fun Pak	109.90
D544	König der Löwen Clas.	79.90
D306	Legend	39.90
D519	Lufia mit Spielerberater	119.90
D413	Mario Kart Classic Serie	64.90
D512	NBA Live 97	119.90
D447	NHL Hockey 96	49.90
D476	Prehistorek Man	39.90
D451	Primal Rage	49.90
D534	Prince of Persia II	89.90
D309	Shaq Fu	39.90
D527	Sim City 2000	129.90
D008	Super Soccer	39.90
D540	Super Star Wars	69.90
D463	Superstar Soccer Delu.	119.90
D124	Terminator2:Judgem. D.	39.90
D510	Terranigma mit Spieleb.	119.90
D508	Tetris & Dr. Mario Clas.	64.90
D517	Tetris Attack	89.90
D535	Tim im Sonnentempel	89.90
D456	Tim in Tibet	59.90
D507	Zelda III - Classic Serie	64.90

**GROSSHANDEL Fax: 02 31 / 55 75 00-29**

Versand: 10.- Ladenpreise können variieren! Internet: <http://www.dynatex.de>

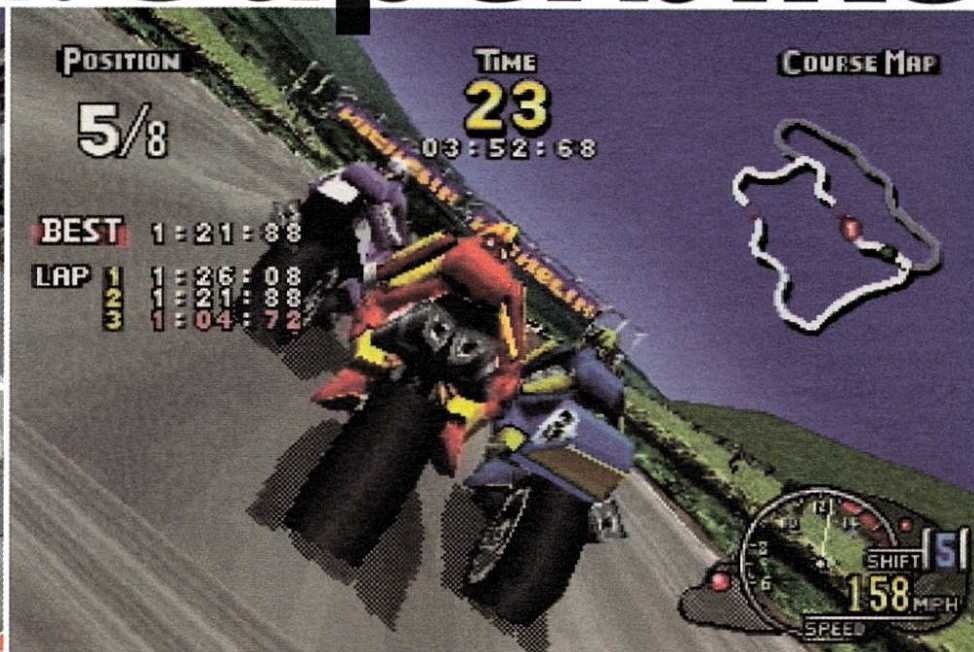


# Manx TT: Superbike



Ganz oben: Die 3D-Grafik sieht teils grandios aus. Darunter werfen wir einen Blick auf den 2-Spieler-Mode

Nach gelungener Daytona-Auffrischung präsentiert Sega ein weiteres Rennspiel für asphaltgeprüfte Saturn-Besitzer. Der angehende Manx-TT-Weltmeister muß sich zuerst zwischen den drei zur Auswahl stehenden Spielvarianten: „Arcade“, „Saturn-Challenge“ oder „Time Trial“ entscheiden. Danach werden zwei Kurse mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angeboten. Um die Wette gerast wird auf einer real basierten Rennstrecke, die sich auf der englischen Kanal-Insel „Man“ befindet. Die schikanenreiche Berg-und-Tal-Hatz führt Euch durch maleische Landschaftskulissen: Ihr durchfahrt grüne Wiesenstraßen, kurze Tunnelpassagen und schmale Dorfpfade. Jeder Kursabschnitt ist in mehrere Etappen unterteilt, die nach dem altbewährten „Checkpoint-System“ in einer bestimmten Zeit durchfahren werden müssen. Nur wer sich zutraut, die Gänge selbst ins Getriebe zu knüppeln, hat eine Chance in die königliche „Superbike“-Klasse aufzusteigen. Zwei Ansichten stehen während des Rennens zur Auswahl: Aus der Ego-Perspektive blickt Ihr direkt durch das Helmvisier des Fahrers und nehmt durch den kippenden Horizont jede provozierte Kurvenschräglage wie auf einen echten Motorrad wahr. Der weniger waghalsige Bildschirm-Biker bleibt der etwas nach hinten versetzten Außenperspektive treu. Bei einer Kollision mit der Fahrbahnbegrenzung



oder mit einem Kontrahenten bleibt unser Biker ohne eine Schramme fest in seinem Sattel sitzen, lediglich die Geschwindigkeit wird dadurch mehr oder weniger stark reduziert. Für Überholmanöver ist reichlich gesorgt: Zahlreiche Mitfahrer sind auch scharf darauf, zuerst ins Ziel zu kommen. Im Split-Screen-Mode kämpft Ihr lediglich mit einem menschlichen Mitstreiter um die begehrte Siegetrophäe. ws



Mit einem pfeilschnellen Rennbike in die Kurven zu brettern und dabei seinen Gegnern den qualmenden Auspuff zu zeigen, hat schon was für sich. Die detaillierte 3D-Landschaft von Manx TT: Superbike ist superschnell und dabei vom Streckendesign gut durchdacht. Doch mag die Heimumsetzung optisch und technisch noch so umwerfend gelungen sein, fehlt dem Spiel insgesamt doch einiges an Eigeninnovation, womit die rasante Biker-Hatz auch in heimischen Gefilden längerfristig motivieren könnte. Es gibt nicht

Welcher Renner darf's denn sein? Insgesamt stehen zehn Maschinen zur Verfügung.

eine einzige Geheimstrecke (spiegelverkehrt zählt nicht!) oder sonstige Zusatz-Features, außer den schnell abflachenden „Ghost und Superbike-Mode“, der Manx TT auf Dauer etwas interessanter gestaltet. Wer da noch mit feuchten Augen an die liebevoll aufgepeppte Sega-Rally-Adaption zurückdenkt oder das zuletzt erschienene Daytona Championship Circuit Edition geizockt hat, weiß wovon ich rede. Bleibt zu hoffen, daß sich Sega in Zukunft etwas mehr Mühe gibt, ansonsten braust die ehrenwerte Konkurrenz früher oder später mit Vollgas davon. Alles in allem ist Manx TT sicherlich nicht der Mega-Hit, aber ein kurzweilig nettes Motorrad-Rennspiel, an dem speziell die nimmersatten Freunde des großen Automatenvorbildes ihren Spaß haben werden.

## WERTUNG

System:	Saturn
Spieltyp:	Motorrad-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2
Speicheroption:	(256k intern)
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	79%
Musik:	71%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: **66%**



# FIFA '97



**L**ast but not least bekommt auch der Saturn sein FIFA-97-Fett weg. Dank Motion Capturing und Motion Blending flitzen die, übrigens noch detaillierter als in FIFA 96 gestalteten Männchen, so lebensecht wie noch nie durchs virtuelle Stadion. Neu dazugekommen ist eine Hallenfußball-Option, wobei allerdings nur noch vier von insgesamt acht Kameraperspektiven genutzt werden können. Im Gegensatz zu anderen Fußballspielen könnt Ihr bei FIFA 97 auch alle Arten von Turnieren in der Halle austragen. Drei verschiedene Steuerungsarten – Anfänger, Standard und Profi stehen zur Auswahl. Während Ihr als Anfänger noch mit einem halbautomatischem Paßsystem spielt, ist die Profi-Steuerungsmethode, wo man alles alleine

**Spielt Ihr im Profi-Level, hat man kaum eine Chance, gegen den Computer zu gewinnen**

machen muß, ziemlich gewöhnungsbedürftig. Wie jedes Jahr wird wieder eine riesige Fülle an Optionen und Statistiken geboten. Nur schade, daß die Mannschaftskader mal wieder um eine Saison veraltet sind. **ds**



EA Sports hat sich redlich bemüht, die Schwächen des Vorjahresmodells auszumerken. Das Zoomen bzw. Umschalten zwischen den Kamerapositionen funktioniert

deutlich besser; außerdem lassen sich Schüsse zielgenauer platzieren und Abwehrmanöver einfacher ausführen. Wer nicht gerade einen Fernseher mit 100 cm Bildschirmdiagonale besitzt, wird auch diesmal wieder Probleme mit der Übersichtlichkeit haben, da die Spieler bei den meisten Kameraeinstellungen überfuzzelig wirken.

## WERTUNG

System: Saturn  
 Spieletyp: Fußball  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: EA Sports  
 Testversion: Electronic Arts  
 Anzahl der Spieler: 1-8  
 Speicheroption: abhängig v. Spielstand  
 Features: -  
 Schwierigkeitsgrad: 4-9  
 VG-Altersempfehlung: frei  
 Preis: ca. 110 Mark  
 Grafik: 86%  
 Musik: 87%  
 Soundeffekte: 80%

**Spielspaß: 88%**

## GAMES

Gunter Zilch - Games

Bauerngasse 101  
97421 Schweinfurt

Hotline:  
09721/21623

<b>Sony Playstation:</b> Grundgerät 299,00 Grundgerät+ Umbau 369,00 Porsche Challenge 79,00 Total NBA 97 79,00 Exhumed 89,00 Hexen 89,00 Soul Blade (Mai) 89,00 Rage Racer (Mai) 89,00 Spider 89,00 Need for Speed II 89,00 City of lost Children 79,00 Legacy of Kain 89,00 Wir führen auch Importe Irrtümer u Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können variieren.	<b>Händleranfragen erwünscht</b> Fax: 09721/16982 GZ GAMES im Internet <a href="http://www.gzgames.com">http://www.gzgames.com</a> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">We Have the Games</div> Lieferbedingungen: Versand 9,-+3,-NN Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr. Wir führen auch PC Software	<b>Nintendo 64:</b> Grundgerät 399,00 Mario 64 99,00 Turok 149,00 Star Wars 139,00 Fifa 64 129,00 Waverace 64 99,00 Mario Kart 64 Mai <b>Sega Saturn:</b> Nachfragen!!! <b>Manga/Anime DT:</b> Venus Wars 39,95 Bubblegum Crisis 4 49,95 Green Legend Ran 1-3 39,95 Macross-The Movie 39,95 weitere Titel lieferbar
---	--	--

## CUC

COMPUTER & CONSOLEN

Inhaber Jens Wätjen

An- & Verkauf auch von Gebrauchtwaren, Computer-Hardware und American Food ! Ab 3 Spielen gibt's ein Spezialgetränk frei (z.B. Dr. Pepper, Ice Coke usw.)

- **NINTENDO 64, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN**
- **UMBAUTEN, UMBAUSÄTZE, CHIPS, SPEZIALHARDWARE**
- **WIR VERGESSEN AUCH DIE ÄLTEREN KONSOLEN NICHT :**  
 Gebrauchte Atari 2600, Colecovision, Philips G7000, Neo Geo, 3DO, Atari Jaguar - Spiele & Zubehör und vieles mehr auf Lager !!!!!!!!  
 Jetzt neu : <http://home.t-online.de/home/cuc-computer> !  
 Preise, Schnäppchen und vieles mehr bei CUC im Internet !

Tel. 04793/95042 Fax 04793/95043

Versand & Laden : Neuenkrug 10 • 27729 Hambergen

Verkaufte Auflage 63.035 (IVW 4/96)



290.000 Leser pro Ausgabe (AWA '96)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)

Carolyn Gluth 46 13-3 05 Anzeigenverkaufsleitung

Natalie Regnault 46 13-313 · PLZ 6-9, A, CH

Ilka Krebs 46 13-165 PLZ 0-5

Fax: 46 13-789

MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

## UFO GAMES

### ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.  
 Jetzt auch Ultra 64 • SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1 x anrufen

Bundesallee 71 • 12161 Berlin

Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35



# Mass Destruction



**Oben:** Wenn auf dem Radarschirm ein Bomber naht, schnell in Deckung gehen



**Oben:** Durch das Wasser solltet Ihr Euch nur mit Vorsicht wagen, man säuft schnell ab.

**Links:** Nach jeder Mission gibt's eine detaillierte Übersicht Eurer Heldentaten

### Mission Stats

Infantry Killed	33%	330
Vehicles Destroyed	56%	1120
Pickups Collected	35%	350
Buildings Destroyed	33%	330
Armour Bonus	160%	16000
Bonus Objectives	0%	0
Par Time	6:28	0
Your Time	7:46	0
Total Score		90455

Nach dem Motto „gut geklaut ist halb gewonnen“, haben die Entwickler von Mass Destruction beim erstklassigen Return Fire abgekupfert. In einem Panzer kurvt Ihr durch insgesamt 24 Level, die in sechs Feldzüge unterteilt sind, und zerstört alles, was Euch in die Quere kommt. Im Gegensatz zum Vorbild stellt Euch BMGs Zerstörungssorgie immerhin bestimmte Aufgaben, die es zu erfüllen gilt. Meistens beschränken sich die Missionsziele aber auf das Ausradieren bestimmter Gebäude oder gegnerischer Truppenteile, ab und zu dürft Ihr auch mal einen gefangenen Spion befreien oder abgeworfenen Nachschub auf sammeln. Drei in Höchstgeschwindigkeit und Panzerung unterschiedliche Gefährte stehen Euch zur Verfügung, mit denen Ihr die zahlreichen Level in Angriff nehmt. Vier verschiedene Geländearten bieten grafisch genügend Abwechslung und stellen mit Flüssen, vereisten Seen, Schützengräben und zahlreichen Gebäuden laufend neue Anforderungen an den Piloten. Zunächst ist Euer Panzer nur mit Granaten und einem Maschinengewehr ausgerüstet, sechs weitere Waffenarten findet Ihr jedoch in zerstörten Häusern und Anlagen, als besonders wirksam erweisen sich hochexplosive Granaten, der Flammenwerfer und die Fernlenkraketen. Auch Eure Panzerung lässt sich mit dem richtigen Extra wieder auf Vordermann bringen, mit etwas Glück findet Ihr sogar das seltene Super-Armour-Icon, das 1000 Punkte zu Eurer Rüstung

addiert (zum Vergleich: Ihr fangt mit 1000 Punkten an). Wenn Ihr die Hauptmissionen erfüllt habt, blinkt auf der Karte ein Treffpunkt auf, an dem Ihr von einem Hubschrauber aufgesammelt werdet. Wenn Ihr bestimmte Ziele vernichtet, die Ihr jedoch selbst finden müßt, schickt Euch der Befehlshaber sogar auf geheime Einsätze.



Spielerisch bietet Mass Destruction deutlich mehr Abwechslung als das Vorbild Return Fire, bei dem es ja nur darum ging, die Fahne des Gegners zu erobern.

Die unterschiedlichen Missionen in Verbindung mit der guten Grafik (vor allem die Explosionen sind Klasse) würden Euch auch längerfristig bei der Stange halten, wenn – und dieses „wenn“ wiegt ziemlich schwer – Mass Destruction nicht so demotivierend leicht wäre. Nach zwei Tagen hatte ich alle Missionen geschafft, inklusive Geheimeinsätzen, dabei wurde ich kaum einmal von gegnerischen Truppen abgeschossen, meist bin ich in den Flüssen abgesoffen. Außerdem vermissen ich einen Zwei-Spieler-Modus, der ja bei Return Fire besonders gelungen war. Was mich am meisten genervt hat, war je-

doch die fehlende Continue-Option. Wenn Ihr doch mal drauf geht, lädt das Programm ganz von vorne, angefangen beim Sega-Bildschirm, und es dauert ewig, bis Ihr wieder im Spiel seid. Ein einfaches „Try again?“ hätte es doch auch getan. So bietet Mass Destruction viele gute Ansätze und abwechslungsreichen Spielspaß, die Mängel im Spieldesign lassen jedoch kein Classic zu.

### WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	NMS
Testversion:	Sega
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	int.RAM
Features:	3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	3-6
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	66%
Musik:	75%
Soundeffekte:	70%

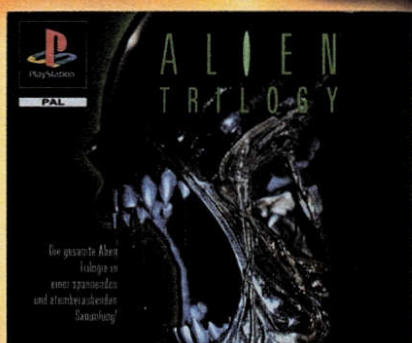
**Spielspaß: 76%**



# Sei doch nicht blöd!

Überzeuge Deinen Kumpel oder wen auch immer von der Video Games und kassiere dafür eine heiße Prämie. Und für ein Abo gibt's starke Argumente - immer pünktlich, druckfrisch, bequem nach Hause und mit 10% Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf.

O.K. - so funktioniert's: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen, ab zur Post ... und Du erhältst prompt eines dieser Geschenke.



## Alien Trilogy

Knallharte 3D-Action! Die gesamte Alien Trilogy in einer spannenden und atemberaubenden Sammlung.

Wer eine **Playstation** oder **Saturn** hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Die Video Games Spielspaßwertung: **87%**



## Universal-Tasche

„4 in 1“

Diese Tasche aus wasserdichtem, strapazierfähigem Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche mit Bodenverstärkung, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt mit einer Zusatztasche, die als Hüfttasche verwendet werden kann; einer Seitentasche mit Reißverschlussvortasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.

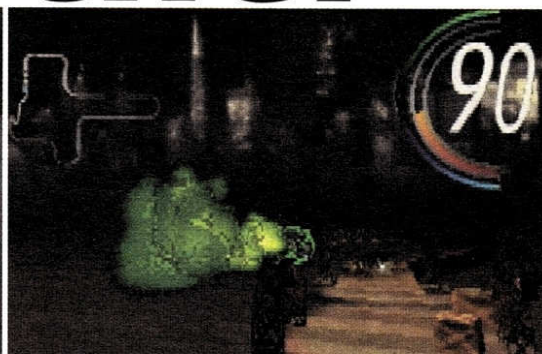
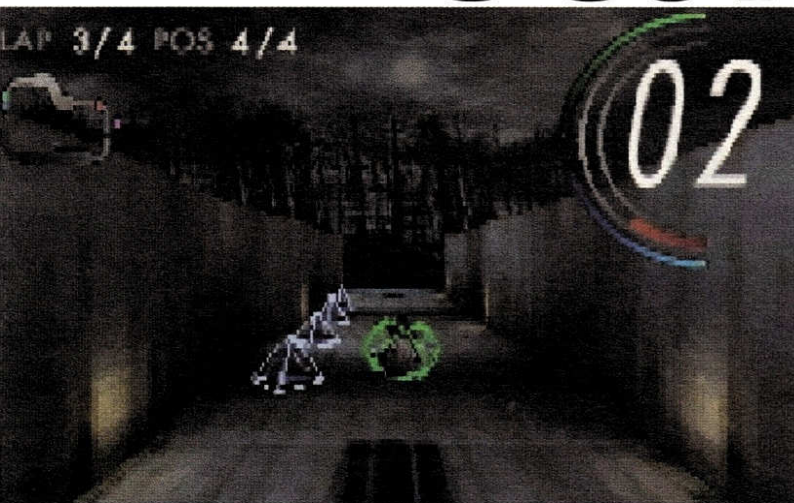
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm



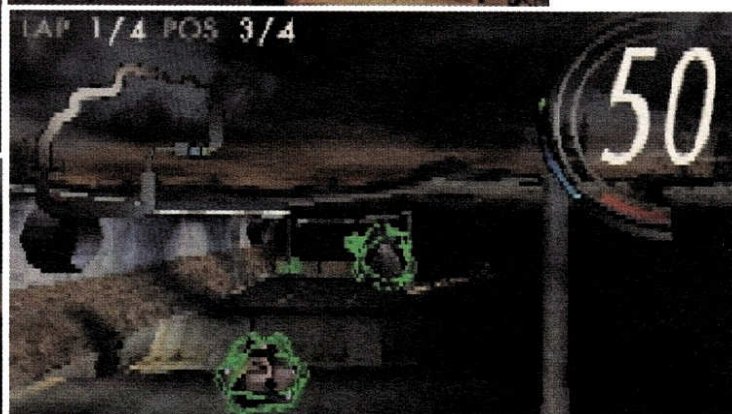
VIDEO  
**GAMES**



# Scorcher



Ganz links: Ohne blaue Prismen habt ihr null Sprungkraft  
Links: Per Turbo-Boost schießt ihr über die Strecke und aufgrund der fiesen Kurve gleich direkt ins Verderben



Links oben seht ihr jeweils die aktuelle Strecke im Überblick. Der Halbkreis rechts oben informiert über Jump-Power (blau) sowie Booster (orange).

**R**ennspiele sind hip. Diesmal versucht sich Scavenger an einem futuristischen Hochgeschwindigkeitsspektakel im Stil von **WipeOut** namens **Scorcher**, was übersetzt etwa "wilder Fahrer" bedeutet. Ihr steuert ein kleines, seltsam anmutendes Gefährt, das ständig von einer grünen Energiehülle umgeben ist, und müßt Euch im Championship-Mode, Time Trial oder Training auf sechs verschiedenen Strecken behaupten. Um im Champ-Mode eine Strecke zu schaffen, müßt Ihr im Klassement von vier Fahrern mindestens den dritten Platz belegen. Lächerlich, meint Ihr? Dann habt Ihr die Kurse noch nicht gesehen! Die Dinger lassen sich am ehesten als halbsbrecherischer Hindernisparcours beschreiben. Ihr müßt Löchern im Boden ausweichen, verwinkelte Röhrensysteme durchheizen, Loopings durchrasen oder Säurepools überspringen, ja richtig, Euer Gleiter kann auch springen. Um dessen Sprungkraft zu steigern, sammelt Ihr blaue Prismen auf. Zusätzlich können aufgeklautbte grüne Prismen als kurzzeitige Booster verwendet werden, solltet Ihr die High-Speed-Areas in bestimmten Streckenabschnitten verfehlen, die Euch kurzzeitig in unglaubliche Geschwindigkeitsregionen katapultieren. Um nicht von den heimtückisch geschnittenen Kursen abzukom-

men, könnt Ihr per L/R-Button Eure Kiste scharf nach rechts bzw. links herumreißen. Mit den zusätzlichen normalen Brems- sowie Gasbuttons habt Ihr dann schon einiges zu tun, die Kontrolle über Euer Vehikel nicht zu verlieren. Natürlich greift Ihr auch ganz nach Gusto auf verschiedene Perspektiven zurück. Zum Spiel serviert man Euch Techno-Sound vom Allerfeinsten, der sich sofort in den Gehörgängen festsetzt. Im Saturn-RAM werden schließlich alle Bestzeiten in allen Spielmodi automatisch gespeichert.

rk



eingespielte Sound läßt diesen **WipeOut**-Clone auf Anhieb sympathisch erscheinen. Doch nach und nach offenbaren sich leider auch die Schwächen dieses Titels. Die lebensnotwendigen Prismen wurden derart fies auf und sogar abseits der Strecken postiert, daß Ihr immer weit von der Ideallinie abschweifen müßt, um sie zu ergattern. Eure Gegner haben das natürlich nicht nötig. Außerdem schießt Ihr nach Passieren der High-Speed-Areas mit einem derartigen Höllentempo

Zunächst sieht **Scorcher** wirklich nach einem erstklassigen Produkt aus. Die Strecken sehen hübsch futuristisch und endzeitmäßig aus, toller Speed wird geboten und der professionell

durch die Gegend, daß Ihr ab Strecke drei keine Chance mehr habt, die nächste Kurve noch zu kratzen, es sei denn Ihr habt den Kurs schon fotografisch im Gedächtnis. Das hat dann nichts mehr mit Reaktion, sondern nur noch mit Auswendiglernen zu tun. Auch die Steuerung ist insgesamt einen Tick zu schwammig geraten, was exaktes Agieren auf den ultraschweren Strecken stellenweise zum Glücksspiel macht. Mit ein bis zwei Monaten mehr Feinschliffarbeit wäre **Scorcher** sicher ein potentieller Hitkandidat.

## WERTUNG

System:	Playstation
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Scavenger
Testversion:	Sega
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Continue
	Optionsmenü, Replay
Schwierigkeitsgrad:	5-9
Alterempfehlung:	6
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	78%
Musik:	86%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß: **65%**





Starfox 64



PlayStation



MANGA



NN



NETWORK



Broken Helix



Carnage Heart

PC  
CD-ROM

NINTENDO



PlayStation



merchandise



Crypt Killer

ACME  
the game company

0221 - 240 88 00

**NINTENDO 64**

NINTENDO 64.....	399,-
Controller 64.....	49,90
Lenkrad 64.....	199,90
HF-Adapter.....	49,90
Controller Kabel.....	24,90
Controller Pak (bunt).....	49,90
Blast Corps.....	119,90
Int. Super Star Soccer.....	159,90
FIFA 64.....	139,90
Mario 64.....	99,90
Pilotwings 64.....	119,90
Star Wars.....	149,90
Turok.....	149,90
Wave Racer 64.....	99,90

**Werkstatt**

"No-Limit!"-Umbau Playstation.....99,90  
 Umbausatz "No-Limit" Playstation.....49,90

**Finanzierung**

Die Spielspaß-Finanzierung  
 Playstation mit 4 Spielen.....ab 24,00  
 Nintendo 64 mit Spiel.....ab 24,00  
 ...einfach anrufen

**SEGA SATURN**

Saturn.....	399,-
3D-Control-Pad.....	89,90
Arcade Racer.....	109,90
Broken Helix.....	109,90
Manx TT.....	109,90
Mass Destruction.....	99,90
NHL Powerplay Hockey '96.....	89,90
Sonic 3D Blast.....	89,90
Tomb Raider.....	89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun.....	139,90

**Merchandise**

Caps.....	ab 20,00
Hint-Books... (MK Tri, Crash B., Tomb Raider, Nights, etc).....	ab 20,00
Magazines..... (EDGE, Playstation (jp.), Playstation (eng.), EGM (us)).....	ab 15,00
Model-Kits (z.B. FF VII).....	ab 29,90
Poster.....	ab 5,00
TEKKEN II 175x63cm.....	30,00
TEKKEN II "The Family" DIN A1.....	25,00
Virtua Cop II 125x40cm.....	25,00
Pins.....	ab 5,00
Soundtracks (z.B. FF VII).....	ab 59,90
T-Shirts.....	ab 19,90

**PlayStation**

PlayStation (PSX).....	289,-
PSX+Tekken.....	333,-
PSX+Ridge Racer.....	333,-
Controller -The Pad.....	29,95
Controller (bunt).....	49,90
Controller... (Sony).....	44,90
Analog Flightstick.....	119,90
Memory Card (bunt).....	39,90
Memory Card (8MEG).....	79,90
Memory Card (12MEG).....	129,90
RGB-Scarf-Kabel.....	39,90
HF-Antennenkabel.....	39,90
Link-Kabel.....	39,90
The Gun (Pistole).....	59,90
Lenkrad (Mad Catz).....	149,90

2-Xtreme.....	89,90
4-4-2 Fußball.....	89,90

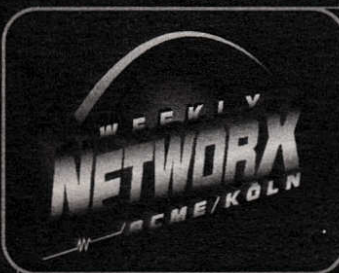
Batman Forever Arcade.....	89,90
Broken Helix.....	109,90
Carnage Heart.....	89,90
City of the lost Children.....	99,90
Command&Conquer.....	89,90
Contra: Legacy of War.....	99,90
Crow: City of Angels.....	89,90

Crypt Killer.....	109,90
-------------------	--------

**PlayStation**

Discworld II.....	89,90
Dragonheart.....	89,90
Fifa Soccer '97.....	89,90
Final Fantasy VII (jp).....	169,90
King of Fighters.....	79,90
King's Field.....	79,90
Kowloon's Gate (jp).....	169,90
Legacy of Kain.....	99,90
Manic Karts.....	89,90
Monster Truck.....	99,90
Namco Museum 1-3.....	je 89,90
Namco Museum 4-5 (jp).....	je 129,90
NBA Hangtime.....	89,90
NBA Live '97.....	89,90
NHL Face Off '97.....	89,90
Porsche Challenge.....	79,90
Rebel Assault II (2 Disc).....	109,90
Re-Loaded.....	89,90
Samurai Shodown.....	84,90
Sentient.....	99,90
Soul Blade.....	109,90
Sulkoden.....	99,90
Super Star Soccer Deluxe.....	89,90
Tempest X3.....	89,90
Time Crises incl. Gun (jp).....	189,90
Tomb Raider.....	99,90
Twisted Metal World Tour.....	89,90

...weitere Titel auf Anfrage!!!



**Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht mit bis zu 99 HI's in C&C2, KKND, Diablo, WC2, usw.....!!! Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, im Internet surfen und Fun ohne Ende. Für mehr Info's einfach anrufen, faxen oder emailen (acmetgc@usa.net).**

**Die Netzwerkparty geht weiter!!! - NETWORK -**

**Ring frei für die 3. Runde!!! Am 4. Mai vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Köln... Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins....**



Zülpicher Str. 17  
 D - 50674 Köln  
 Tel.: 0221-240 88 00  
 Fax: 0221-240 00 81

Internet:  
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr  
 Sa.: 11.00-16.00 Uhr

**Bei uns im Laden...**

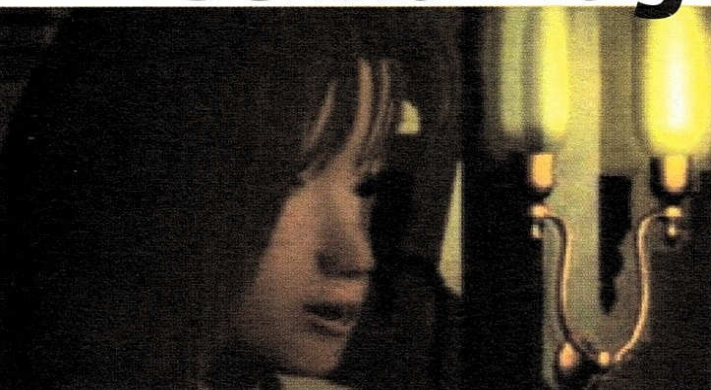
- \* Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abbruch- und dann Starttaste drücken!

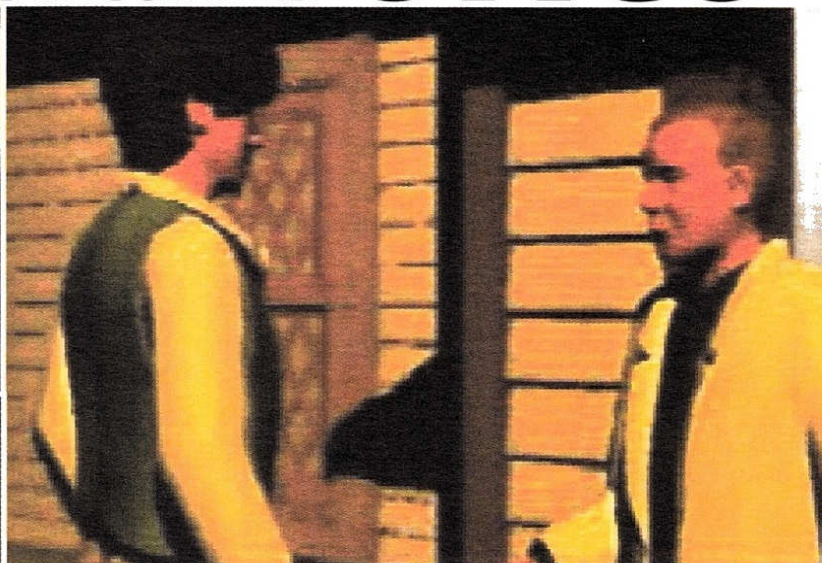
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird



# Gekka Mugentan Torico



Die geheimnisvolle Meg (oben) gibt Euch während Eurer Tour durch die Mondstadt nützlich Ratschläge



Durch Gespräche mit Dorfbewohnern sammelt Ihr die notwendigen Infos über die verschollene Mondstadt (links)

**R**ender-Adventures, die nach einem ähnlichen Muster wie beispielsweise **D** von Warp/Acclaim gestrickt sind, gibt es zumindest in Japan wie Sand am Meer. Nur wenige schaffen jedoch den großen Sprung nach Europa wie das **Gekka Mugentan Torico**. In der Rolle des Fred, ist es Eure Aufgabe, das Geheimnis der Mondstadt zu ergründen, einem Ort der sich irgendwo jenseits von Raum und Zeit befindet und für Normalsterbliche unerreichbar ist. Fred ist einer der wenigen, die sich Zutritt verschaffen konnten und zudem unverehrt wieder zurückgekehrt sind. Zu dumm, daß er anscheinend während dieser Prozedur sein Gedächtnis verloren hat. Er findet sich in einem kleinen Ort namens Nebeldorf wieder, von wo er sich auf die Suche nach sich selbst begibt. Anhand von Hinweisen müßt Ihr von nun an ein geheimnisvolles Puzzle zusammensetzen, an dessen Ende Euch die heißersehnte Antwort auf die Frage nach Freds Identität erwartet. Aus der dreidimensionalen Ich-Perspektive durchwühlt Ihr das Nebeldorf nach Items, die Ihr durch Gespräche mit Stadtbewohnern, Kombinationsgabe und viel Geduld nacheinander finden und an anderen Stellen wieder einsetzen müßt. Die Steuerung erweist sich dabei als ziemlich simpel. Für Fortbewegung, Gespräche und Item-Aufnahme wird grundsätzlich nur die Richtungstaste benötigt. Zum Auswählen und Einsetzen von Items betätigt Ihr im Item Select-Menü lediglich die A-Taste.



Es mag überraschend klingen, doch nicht alles was gerendert ist, muß auch spielerisch wenig Inhalt bieten. Gekka Mugentan Torico ist eines der wenigen Spiele, das auch erfahrene Adventure-Freaks zu überzeugen vermag. Vor allem ist es die geheimnisvoll düstere Stimmung, die Euch während des gesamten Spielverlaufs begleitet und dem Werk die nötige Würze verleiht. Die Rätsel sind dabei ziemlich anspruchsvoll und bedürfen vollster Aufmerksamkeit seitens des Spielers. Jedes Gespräch, das Ihr mit den virtuellen Bewohnern der Nebelstadt führt, jeder Kieselstein, den Ihr unterwegs findet ist von Bedeutung. Zusammen addieren sich diese Fragmente zu einem Schlüssel, der Euch den Weg in das nächste Rätsel ebnet. Was die ganze Sache erheblich erschwert ist die Tatsache, daß Euch diese Puzzleteile nicht unbedingt in chronologischer Abfolge in die Hände gelangen. So kann es durchaus passieren, daß ein gefundenes Item erst sehr viel später im Spiel eingesetzt werden kann. Dabei erweist sich die Memory-Selekt-Funktion als große Hilfe, wodurch Ihr alle wichtigen Konversationen und Schlüsselszenen

per Knopfdruck abrufen könnt, so ähnlich wie bei einer Videoaufnahme. Objektiv betrachtet bietet dieses Spiel nur wenige Spielelemente, ganz zu schweigen von Action-Einlagen. Doch wer auf Adventures mit viel düsterer Stimmung steht, kommt an dem Kauf von Gekka Mugentan Torico nicht vorbei.

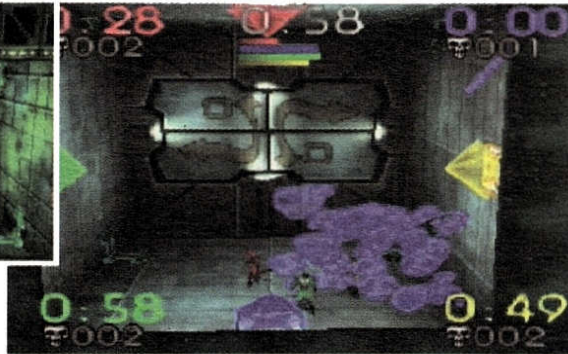
## WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	Int. RAM 8 Blöcke
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	7
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	80%
Musik:	67%
Soundeffekte:	78%

**Spiespaß: 80%**



# Blastchamber



**G**ute drei Monate nach der PSX-Version flatterte uns Ende März endlich die Saturn-Umsetzung von Blastchamber ins Haus. Für explosive Stimmung sorgt auch diesmal die Bombe, um die sich vier Konkurrenten prügeln. In einem quadratischen 3D-Spielfeld befindet sich für jeden Akteur ein Reaktor, sobald der Spielball auftaucht, geht's los. Ihr versucht, den Kristall aufzunehmen oder den Gegenspielern abzunehmen, um ihn entweder im eigenen Reaktor zu versenken, wofür es einen Zeitbonus gibt, oder ihn in einem gegnerischen Reaktor abzulegen, wofür dem Widersacher Sekunden abgezogen werden. Sobald der Timer auf Null steht, verliert Ihr ein Leben. Durch geschicktes Springen oder harte Checks weicht Ihr der Konkurrenz

*Mitspieler Blau hat's zerlegt, wie man oben rechts sieht, ging ihm die Zeit aus*

aus oder jagt ihnen die Kugel ab. Die Kammern sind durch Schalter drehbar, sobald der grüne Pfeil berührt wird, dreht sich die Spielfläche um 90 Grad und alle Mitstreiter klatschen auf den Boden und verlieren den Spielball. rz



Vom Suchtfaktor eines Bomberman ist Blastchamber doch weit entfernt. Die Idee klingt zwar ganz nett, das Spiel leidet jedoch unter einigen De-

sign-Schwächen. So ist beispielsweise die Steuerung zu ungenau, der Computergegner kennt solche Probleme natürlich nicht und jagt Euch konsequent den Kristall ab. Wer allerdings mit ein paar Kumpels antritt, kann durchaus einen vergnüglichen Abend erleben, denn hier stört die Steuerung nicht so.

## WERTUNG

System: Saturn  
 Spieltyp: Action-Geschicklichkeitsspiel  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Activision  
 Testversion: Laguna  
 Anzahl der Spieler: 1-4  
 Speicheroption: int. RAM  
 Features: keine  
 Schwierigkeitsgrad: 5  
 VG-Altersempfehlung: frei  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Grafik: 58%  
 Musik: 52%  
 Soundeffekte: 68%

**Spielspaß: 71%**

## INSERTENTEN

2nd2none	37
Acclaim Entertainment	88
Acme The Game Company	109
ARJAY Games & Entertainment	97
BMG Interactive Entertainment	2, 19, 43
Corner Hard- & Software	75
CUC Computer & Consolen	103
DYNATEX	101
Freestyle Versand	137
fun & run Versand	93
Funtronixx	91
G E C	125
Game Castle	91
Game it!	21
Game Profi	91
Gamers Point	113
Gamestore	23
Grobis Gameshop	91
GZ Games	103

Hint Shop	137
Kabel I	115
Konami	11, 95, 139
Laguna Vertrieb	49
M.C. Game	33
Magic Entertainment Center	123
Media Point	87
Nintendo	25
O.I.T.Versand	95
Playcom Software	27
Primal Games	127
Roby Rob Shop	93
Sega	13
Softwareversand Bachler	127
Sony Electronic Publishing	119, 121, 131, 133
Trendline	75
UFO Games	103
WIAL Versand	54
Wolfsoft	129



# Tunnel B1



rechnete Texture-Röhren, fixiert per Fadenkreuz Eure Gegner und schießt sie mit einem Laserstrahl ins Pixel-Nirwana. In jedem Abschnitt gilt es, alles unter Dauerbeschuss zu halten, bis eine Explosions-

wolke dem Feind-Treiben ein Ende bereitet. Auf zu ergatternde Extrawaffen oder ähnliches wurde natürlich auch nicht verzichtet. ws



Endlich kommen auch Saturn-Besitzer in den Genuß, sich rasante Ballergefächte in Neons klaustrophobischer Endzeit-Röhre zu liefern. Nennenswerte Unterschiede gibt es nur

geringfügig festzustellen. Die herausragenden Licht- und Transparenzeffekte der PS-Version kommen jedenfalls nicht mehr ganz so effektiv rüber. Ansonsten kann an der Konvertierung technisch nicht viel

Unsere Geschichte nimmt in einer trostlosen Zukunftswelt ihren Anfang: Ein böser Diktator hat sich eine furchterregende Superkanone gebastelt, mit der er die Menschheit bedroht. Wie immer gibt es nur einen Mann, der die Welt retten kann. Ihr schlüpft nun in die Rolle des jungen Helden und bahnt Euch mit einem bewaffneten Super-Gleiter einen Weg durch actiongeladene Tunnellabyrinth. Eurer Ziel ist das Auffinden von Extras, bestimmte Feinde zu vernichten und Rennsequenzen zu bestehen – das alles innerhalb eines Zeitlimits. Dabei fliegt Ihr nicht völlig frei durch die Tunnelwelt, sondern folgt einem grob vorgegebenen Flugpfad. Mit permanentem Vollgas fetzt Ihr durch vorbe-

**Saturn-Daylight:** Gleich krachts in der engen Röhre. Rechts löst sich ein Panzer in Luft auf.

ausgesetzt werden: das Tiefen-Scrolling ist sehr flüssig und die Grafikpräsentation bietet eine sehr detaillierte 3D-Umgebung. Nach kurzem Reinschnupern steigern im Schwierigkeitsgrad ansteigende Missionsziele die Motivation und den Spielspaß des rasenden Söldnerpiloten. Die Devise lautet: dransetzen, losdüsen und die Bordkanone krachen lassen.

## WERTUNG

System: **Saturn**  
 Spieltyp: **Action-Rennspiel**  
 Datenträger: **CD**  
 Hersteller: **Neon**  
 Testversion: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Speicheroption: **Internes RAM**  
 Features: **Continue**  
 Schwierigkeitsgrad: **5-8**  
 VG-Altersempfehlung: **frei**  
 Preis: **ca. 120 Mark**  
 Grafik: **80%**  
 Musik: **75%**  
 Soundeffekte: **70%**

**Spielspaß: 81%**

# Cyberbots: Fullmetal Madness

Mit schwerer Artillerie heizen wir dem Gegner mächtig ein

Bei Capcoms neuestem Beat'em-Up-Streich Cyberbots stehen Euch acht stahlharte Anime-Charaktere samt „Power-Robo-Anzügen“ zur Auswahl. Jede der vierzehn Cypermech-Rüstungen wartet mit unzähligen Features und High-Tech-Waffensystemen auf. Von gewaltigen Laserkanonen bis zur zielsuchenden Homing-Missile ist alles dabei, was das Kämpferherz begehrt. Neben unzähligen Faust & Hydraulik-Kick-Varianten gibt es des weiteren eine „Boost“-Option, mit der sich Euer Blech-Warrior in die Lüfte begibt, um von dort aus eine Attacke einzuleiten. Verliert der Gegner ein Körperteil wie Arme, Beine oder Waffe, werden diese einfach aufgesammelt und an dem eigenen Metallmann anmontiert. Dadurch steigert sich die eigene Kampfkraft um ein Vielfaches, was in Anbetracht der bildschirmfüllenden Rostschrauben Konkurrenz bitter nötig ist. Alle Charaktere verfügen über ein mannigfaltiges Special-Move Angebot, das von hyperstarken Laserblitzen bis zu megacoolen Hit-Combos reicht. ws



Cyberbots lockt mit einer Mischung aus hochkarätiger Beat'em-Up-Aktion und krachender Anime-Präsentation. Alle Roboter-Sprites sind tadellos animiert und nehmen auf

dem Bildschirm eine stattliche Größe ein. Obwohl eine große spielerische Verwandtheit mit den anderen Capcom-Prüglern erkennbar ist, hinterläßt Cyberbots einen erfrischend unverbrauchten Eindruck. Als zweites gefiel mir das abwechslungsreiche Charakterdesign und die sehr flüssige Animation der durchgeknallten Killermaschinen. Wer Japano-Prügler im kunterbunten Anime-Stil mag und auch vor schwergewichtigen Gegnern nicht zurückschreckt, darf beruhigt zuschlagen.

## WERTUNG

System: **Saturn**  
 Spieltyp: **2D-Beat'em-Up**  
 Datenträger: **CD**  
 Hersteller: **Capcom**  
 Testversion: **MARO**  
 Anzahl der Spieler: **1-2**  
 Speicheroption: **SNK RAM-Unterstützung**  
 Features: **Continue**  
 Schwierigkeitsgrad: **4-7**  
 VG-Altersempfehlung: **ab 16**  
 Preis: **ca. 120 Mark**  
 Grafik: **78%**  
 Musik: **70%**  
 Soundeffekte: **72%**

**Spielspaß: 78%**



# GAMERS POINT

## PSX

Konsole 299,85  
Game Buster 79,85  
Memory Card 39,85  
Memory Farbig 39,85  
8 Meg Memory 69,85  
24 Meg Memory 99,85  
Memory Drive 169,85  
Avanger Gun 59,85  
Fazor Gun 59,85  
Justifire Gun 69,85  
Predator Gun 69,85  
Joypad Farbig 39,85  
Infrarot Joypad (2St.) 79,85  
Station Master Pad 34,85  
Control Station Pad 24,85  
Joypad Original 39,85  
Super Pad 39,85  
Joypad Verlängerung 19,85  
Analog Joystick 109,85  
Joystick Namco 89,85  
Flight Force Pro Joystick 109,85  
HF-Antennenadapter 44,85  
Link-Kabel 44,85  
RGB-Kabel 39,85  
Mad Catz Lenkrad 139,85  
Playstation Tasche 19,85  
4-4-2 Fußball 89,85  
Acctua Soccer 74,85  
Adidas Power Soccer Int. 99,85  
Agile Warrior 49,85  
Air Combat CLASSIC 44,85  
Allen Trilogy 89,85  
Alone in the Dark 2 59,85

Ballblazer Champions 89,85  
Baseball Base Loaded 96 \*  
B.A. ToShinDen 3 \*  
B.A. ToShinDen CLASSIC 44,85  
Battle Station \*  
Bedlam 89,85  
Beyond the Beyond \*  
Blazing Dragons 59,85  
Breakpoint Tennis 74,85  
Bubble Bobble 2 79,85  
Bubsy 3D 84,85  
Carnage Heart 79,85  
Cheesy 74,85  
City o.t. lost Children 89,85  
Colony Wars 89,85  
C & C: Triblerun 99,85  
Contra 3D 99,85  
Cool Boarder 69,85  
Criticom 49,85  
Crow-City Angels 89,85

Crypt Killer \*  
Dark Forces 89,85  
Darkstalkers 79,85  
Davis C. Tennis 79,85  
Deathdrome 89,85  
Deception \*  
Defcon 5 49,85

Bestellungen und Anfragen  
jetzt auch per eMail.  
GamersPoint@t-online.de

## Disruptor 79,85

Descent 2 89,85  
Descent 79,85  
Destr. Derby CLASSIC 44,85  
Die Harten Drei \*  
Stadt verlorene Kinder \*

## Exhumed 89,85

Drift King \*  
Epidemic 79,85  
Exector 39,85  
Extreme Games 2 79,85  
F1 Domark \*  
Fatal Fury Realbout \*  
Final Fantasy 7 \*  
Floating Runner 79,85  
Ganymede 89,85  
Goemen Warrior \*  
Grid Runner 74,85  
Gundam Mobile \*  
Hardwar 89,85  
Hexen 89,85  
Hulk 59,85  
Hyper F.M. Tennis 74,85  
Hyper Form. Soccer 59,85  
Int. S.S. Soccer 89,85  
Iron Man X/O 79,85  
Johnny Bazookatone 79,85  
Jumping Flash 49,85  
Jumping Flash 2 94,85  
Kid Klown Crazy C. 2 \*  
Kings Fild 2 \*  
Kings Fild 79,85  
Konami Open Golf 74,85  
Legacy of Kain 89,85

Little Big Adv. \*  
Lost Vikings 2 89,85  
Magic-Gathering 89,85  
Maniac Karts 79,85  
Marvel 2099 89,85  
Mega Man X3 89,85  
Metal Jacket 49,85  
MLB Pennant R. Baseball \*  
Monster Truck Rally 99,85  
Mork vom Ork 89,85  
Namco Classic 2 59,85  
Namco Museum 4 89,85  
Nanotek Warrior 89,85  
Nascar Racing \*  
NBA Hangtime 89,85  
NCAA Football 89,85  
Necrodrome 89,85

## Need for Speed 2 89,85

NFL Quarterb. Club 97 79,85  
NHL Face Off Hockey 97 79,85  
NHL Powerplay Hockey 79,85  
Night Striker 49,85  
Off World Interceptor 49,85  
Panzer General 2 \*  
Parodius Deluxe 59,85  
Perfect Weapon \*  
Persona \*  
Philosoma 49,85  
Pitball 89,85  
Player Manager 89,85

## Porsche Challenge 79,85

Primal Rage 49,85

## PSX

## PSX

Project Horned Owl 89,85  
Psychic Force 89,85  
Puzzle Fighter 2 \*

Re-Loaded 79,85  
Rebel Assault 2 99,85  
Resident Evil 79,85  
Resident Evil 2 \*  
Revolution X 49,85  
Rage Racer \*

R.. Racer CLASSIC 44,85  
Riot 89,85  
Road Rage 89,85  
Robo Pit 79,85  
Robotron X 89,85  
Romance 4 99,85  
Samurai Showd. 3 79,85  
Sentinent 99,85  
Shadow Struggle 109,85  
Silverload 94,85  
Sim City 2000 79,85  
Slam & Jam 49,85  
Soul Blade 89,85  
Space Griffin 89,85  
Star General 74,85  
Star Gladiator 79,85  
Starfighter 3000 74,85  
Starwinder 79,85  
Steel Panthers 74,85  
Street F. Alpha 59,85  
Striker 96 74,85  
Suikoden 89,85  
Tekken 2 109,85  
Tekken CLASSIC 44,85  
Ten Pin Alley \*

## Tenka-Lifeforce 89,85

The Divide 89,85  
The Hive 89,85  
Time Bokan 109,85  
Tokyo High. Battle 94,85  
Tomb Raider 89,85  
Total Eclipse 49,85  
Total NBA 97 79,85  
Transport Tycoon 89,85  
Trash It 89,85  
Twin Bee Deluxe \*  
Twistet Metal 2 89,85  
V-Tennis 79,85  
Viewpoint 49,85  
Virtual Golf 79,85  
Virtual Tennis 89,85  
VMX Racing 89,85  
VR-Baseball 89,85  
VR-Pool 89,85  
Whizz 79,85  
Wing Comm. 4 \*  
Wipeout CLASSIC 44,85  
Zeltgeist 49,85

## N64

Konsole 399,85  
GameKiller 64,85  
5 Meg Memory 79,85  
Memory Card 39,85  
Vibrationspack \*  
Joypad Farbig \*  
Joypad grau 54,85  
Joypad Verläng. 24,85  
RF-Modulator 44,85  
RGB Kabel 69,85  
Performer Lenkr. 139,85  
Blast Dozer \*  
Cruisin USA \*

## N64

Fifa Int. Soccer \*  
Hexen 64 \*  
Int. S.S. Soccer \*

NBA Hang Time \*  
Pilotwings 64 109,85  
Saint Andrews Golf \*  
Star Wars - Shad. Emp. 129,85  
Super Mario 64 89,85  
Super Mario Kart 64 \*  
Turok-Dinosaur Hunter 139,85  
Wave Racer 64 89,85  
Wayne Gretzky 129,85

## SAT

Loderunner 49,85  
Lost Vikings 2 89,85  
Magic-Gathering 89,85  
Maniac Karts 89,85  
Manx TT \*  
Mass Destruction 89,85  
Mega Man X3 89,85  
Mr. Bones 69,85  
Myst 79,85  
Mystaria 2 \*  
Mystery Mansion 59,85  
NBA Live 97 94,85  
NHL Hockey 97 \*  
NHL Power Play 89,85  
Ninku 49,85  
Parodius 59,85  
Pebble Beach Golf 79,85  
Pinball Graffiti 89,85  
Psychic Force 89,85  
Puzzle Fighter 2 49,85

## SAT

Konsole Incl. Sega Rally &  
WW-Soccer 449,85  
Game Buster 79,85  
Backup Memory 109,85  
Universal Adapter 39,85  
Voyager Joypad 24,85  
Explorer Joypad 19,85  
Terminator Joypad 24,85  
3D Lemmings 69,85  
4-4-2 Fußball 89,85  
Adidas Power Soccer 84,85  
Afterburner 49,85  
Alien Trilogy 74,85  
Amok 89,85  
Andretti Racing 89,85

Assault Rigs 69,85  
Batsugun 99,85  
B.A. ToShinDen Remix 79,85  
B.A. ToShinDen URA 69,85  
Battle Monsters 69,85  
Black Dawn 89,85  
Blazing Dragons 69,85  
Bombermann 104,85  
Bubble Bobble 69,85  
Bug Too 84,85  
College Slam 79,85  
Creature Shock 44,85  
Criticom 59,85  
Crow-City Angels 89,85

Dark Savior 89,85  
Daytona USA 49,85  
Death Heat 2 69,85  
Deadalus 59,85  
Death Crimson 89,85  
Defcon 5 59,85  
Die Hard Trilogy 94,85  
Euro 96 Soccer Engl. 79,85  
Fatal Fury 3 99,85  
Fifa Soccer 97 89,85  
Fighters Megamix \*  
Frankenstein 89,85  
Gekka Mugentan 89,85  
Gex 59,85  
Ghen War 59,85  
Golden Axe 69,85  
G. Heroes 49,85. Hakaider 109,85  
Heart Darkn. 109,85  
Hexen 94,85  
Impact Racing 79,85  
In the Hunt 74,85  
Independence Day \*  
Iron & Blood 89,85  
Johnny Bazoka. 69,85  
Krazy Ivan 89,85

World Cup Golf 59,85  
W.S. Baseball 2 89,85  
WW-Soccer 97 94,85  
WWF-Wrestle. 69,85

Re-Loaded 89,85  
Return Fire 89,85  
Road Rash 79,85  
Scorchers 89,85  
Sega Rally 79,85  
Shinoby X 49,85  
Shockwave Assault 49,85  
Shredfest \*  
Skeleton Warrior 69,85  
Sky Target 104,85  
Sonic-The Fighter 89,85  
Starfighter 3000 79,85  
Steamgear Mash 49,85  
Story of Thor 69,85  
Street Fighter A 79,85  
Striker 96 69,85  
Sulko Enbo 49,85  
Sulko Enbo 2 59,85  
Syndicate Wars 89,85  
Tempest 2000 89,85  
Theme Park 39,85  
Thunderforce 2+3 89,85  
Trash It 89,85  
Varunas Forces 104,85  
Victory Boxing 49,85  
Virtua Fighter Kids 69,85  
Virtua Racing 49,85  
Virtua Volleyball 59,85  
Virtual Golf 79,85  
Virtual Open Tennis 69,85  
Virtual Pool 89,85  
VR Baseball 89,85  
Whizz 89,85

Demnächst TopTen Listen, Infos  
und Neuheiten auf unserer Homepage.  
<http://home.t-online.de/home/GamersPoint>

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?  
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

FAX:  
0721 - 374 185

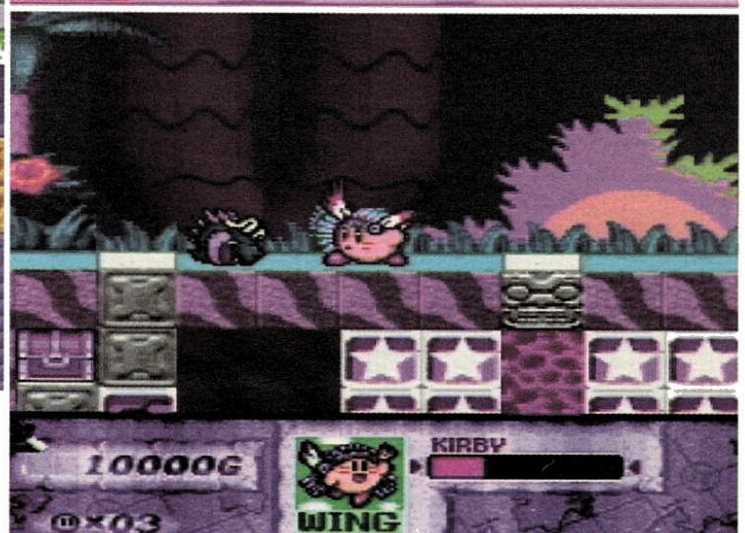
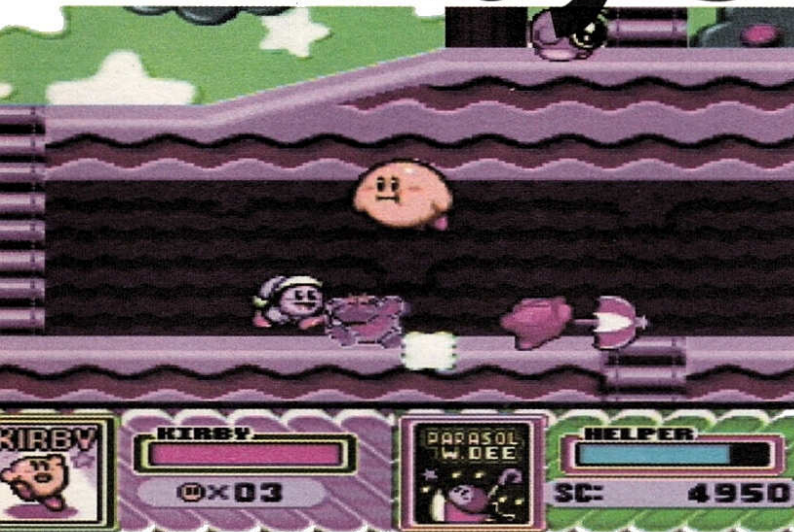
0721 - 339 45



- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -  
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -  
- \* = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 geb. Games, auch ältere Titel -  
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -  
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -  
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -  
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -



# Kirby's Fun Pak



Viele haben den süßen kleinen Staubsaugergeist „Kirby“ schon in ihr Herz geschlossen. Neben einigen Jump'n'Run-Abenteuern auf NES und zahlreichen Game-Boy-Ausflügen versucht sich Kirby in acht neuen Geschicklichkeitstests, die alle in einem Super-Nintendo-Modul untergebracht sind. Darunter befinden sich sechs reinrassige Jump'n'Run-Tests und jeweils eine Renn- und Adventure-Aufgabe. Um sich den garstigen Angreifern zu widersetzen hat HALs niedlicher Pummelheld einiges mit auf den Weg bekommen. Neuerdings besitzt Kirby die Fähigkeit einen Begleiter herbeizuzaubern, der ihm in Kampfsituationen hilfreich zur Seite steht. Außerdem kann er durch das Verschlucken seiner Feinde über 20 verschiedene Fähigkeiten annehmen. So gelangt unser gewitzter Freund zu neuen Waffen (Messer, Schwert) oder an das Schlag-Repertoire eines Karate-Schwarzgurtträgers. Euer Leben hängt wie gewöhnlich von einem Energiebalken ab, der am Ende angelangt, der glorreichen Kirby-Karriere kurzfristig ein Ende setzt. Dem entgeht Ihr, indem Ihr achtlos herumliegende Nahrung aufklaubt. Ansonsten ist Kirby's knallbuntes Fantasy-Land prallvoll mit ulkigen Spielelementen, Bonusrunden und Super-Niedlich-Sprites angereichert. Neben Eurem High-Score speichert das Modul auf Batterie bis zu drei Spielstände ab.

Auch der niedliche Kirby schlägt eine mächtige Schwert-Kelle



Wer absolut keine rosa Pummel-Sprites ins Herz schließen kann und auch nichts mit Plüsch-Tierchen am Hut hat, erlebt mit Kirby's Fun Pak einen Niedlichkeits-Overkill der strapaziösesten Art. Nicht zu Ungunsten der Staubsaugergeist-Fans, denn Kirby's Fun Pak ist eine nette Mixtur aus Jump'n'Run-Aufgaben und primitiver Geschicklichkeitstests. In dem aktuellen Kirby-Modul wurden gleich mehrere Abenteuer des „HAL“-Helden in ihrer einfachsten Machart verarbeitet. Die netten Spielideen, die bonbonfarbige Grafik und vor allem der süß animierte Sprite laden zum längeren Verweilen in der kindlichen Fantasy-Welt ein. Im großen und ganzen ist diese Zusammenstellung ganz spaßig und für sprungfreudige Kirby-Fans empfehlenswert, doch am Thron bekannter Jump'n'Run-Vertreter (z.B. der Donkey-Kong-Serie) kann selbst die Summe der angebotenen Mini-Spielchen nicht ernsthaft sägen. Auch musikalisch verläßt Kirby's Fun Pak nicht das Nachwuchsklichee: so wird man ständig mit japanischem Dudelgesang und quiekenden Soun-

deffekten berieselt. Wer ausschließlich ein Super Nintendo besitzt und sich nach wie vor an „zuckersüßen“ Kirby-Spielen erfreuen kann, darf beruhigt zuschlagen.

## WERTUNG

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Jump'n'Run & Geschicklichkeitsspiel
Datenträger:	8 Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo/HAL
Testversion:	Nintendo
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Batterie
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	7777
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	60%
Musik:	61%
Soundeffekte:	60%

**Spielspaß: 70%**



# HUGO und Hexana: Da braut sich was zusammen.



<http://www.online1.de>

# Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:  
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABELN SICH  
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr



KABEL 1



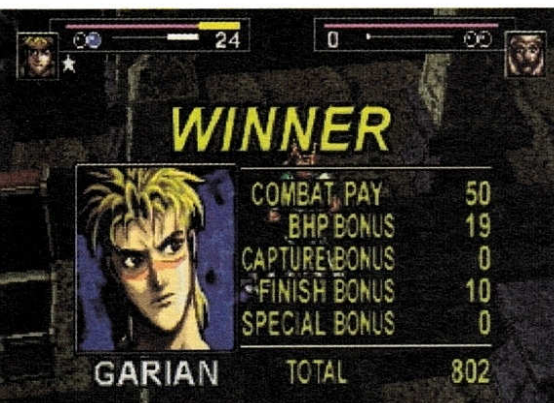


**Wie schon anno 1996, scheint auch das hiesige Jahr einen zweiten spielerischen Höhepunkt neben dem Fest der Liebe zu besitzen. Richtig famos, wie viele Spiele um Ostern rum neu erschienen sind. Deswegen geht's natürlich auch in meiner Tips-Wanne mehr als drunter und drüber, aber seht selbst, was ihr angerichtet habt...**

## DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf den rechten Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

*Um die Gegner zu besiegen, müßt ihr zwei von drei Kämpfen gewinnen, wie bei Beat'em Ups*



## SEGA SATURAN

### Dark Savior

Christian Giegerich aus Aschaffenburg stellte den folgenden Mini-Reiseführer für Climax' neuestes Action-Adventure zusammen. Aufgrund der linearen Handlung zu Beginn sind hier nur die Zugänge zu den ersten drei Parallelen erklärt. Die Zusatzparallelen 4 und 5 werden dafür etwas ausführlicher behandelt.

### Einige Tips für unterwegs

Nehmt Euch zu Spielbeginn ruhig Zeit (zum Einstieg in P1 muß das Zeitlimit sowieso nicht beachtet werden), um Euch mit dem Schiff „Seabandits“ näher vertraut zu machen. Sucht Euch einen Weg aus, der nicht besonders schwerfällt (ich empfehle den „Plattformmarathon“ nördlich von Samurai Musashi). Zum Einstieg in die nächsten Teile sollte

immer der gleiche Weg zur Schiffsbrücke gewählt werden. Die Parallelen sollte man jedoch in der vorgesehenen Reihenfolge spielen (nicht nur dem Schwierigkeitsgrad, sondern auch der Story wegen).

### Parallele 1:

A Hunt for the Evil (Spielzeit: ca. 5 Std.)

Dies ist in der Regel die erste Spieletappe. Um hineinzugelangen, braucht Ihr das Zeitlimit im Intro nicht zu beachten. Garian trifft nach 4:30 Minuten auf der Brücke ein, murkst das falsche Ebenbild des Dämonen ab und kann anschließend Bilan nur noch zusehen, wie dieser zu Jailers Island hinüberschwimmt.

### Parallele 2:

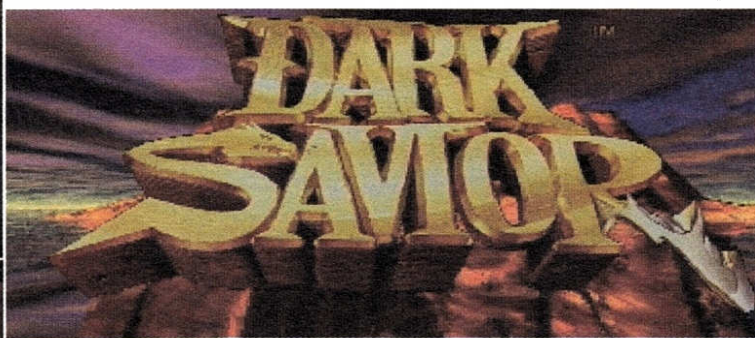
A Hunt for the Heart (Spielzeit: ca. 3 Std.)

Als Garian zwischen 3:30 und 4:30 auf die Brücke hastet, stellt er Bilan und fordert ihn zum Kampf heraus. Aus diesem geht unser Kopfgeldjäger als Sieger hervor. Da verwandelt sich der Dämon in Garians vermißten Bruder Luke. Wir versprechen ihm, das Buch von Wouda zu finden und folgen Kays U-Boot zum Jailer's Island...

### Parallele 3:

A Hunt for the Lies (Spielzeit: ca. 2 Std.)

Garian erreicht die Brücke unter 3:30 und kann den Kapitän somit noch rechtzeitig vor dem Dämonen warnen. Nachdem die Tür verriegelt wurde, springt Bilan (auch ohne die Crew ins Jenseits geschickt zu haben) ins Meer und schwimmt von Kay gefolgt hinüber zu Jailer's Island.



*Je nachdem, wie die einzelnen Kämpfe verlaufen, verzweigt sich Eure Story. Fünf verschiedene, parallel ablaufende Handlungsstränge könnt ihr bei Dark Savior (bzw. Landstalker 2) spielen.*





**Parallele 4:**

A Hunt for the Truth (Spielzeit: ca. 1 Std.)  
...schließt direkt an P3 an. Hier müssen nach dem Intro unser böser Doppelgänger sowie die anderen Mitglieder der Bounty-Hunter-Teams aufgestöbert werden. Verläßt das Cryo-Zimmer nach Osten und übersteht das nachfolgende „Silver Castle“-Dungeon. An dessen Ende warten Rebellenführer De-Bose und Orion auf Garian. Ersterer wird im Zweikampf besiegt; Orion schließt sich danach Garian an und ist von nun an bei Bedarf verfügbar.

Jetzt verläßt man das Schloß per Abkürzung über einen Turm nach Süden, wo Kaiser auf Euch wartet und den Aufenthaltsort der nächsten beiden Mitglieder verrät. Garians darauffolgendes Ziel ist „Copper Castle“. Dort treffen sie auf Beau und müssen den Endgegner Sean zum Kampf herausfordern (hierzu setzt Ihr am besten Orion ein!). Im Golden Castle streckt Eure Party zuerst die Killermaschine namens Blade nieder und nimmt danach Team-Mitglied Nummer Drei in die Gruppe auf.

Auf dem Weg zur letzten Etappe, Deadman's Castle im Süden, schließt sich Kay der Gruppe an. Am Ende des letzten Dungeons erwarten uns Sherry und Obermottz Meg. Um unseren Doppelgänger anschließend daran zu hindern die Insel zu verlassen, rennt Ihr nach Südwesten weiter und stellt ihn anschließend auf der Plaza, wo der Mord des kleinen Jungen Gallon geschah. Nach dem finalen Showdown, aus dem Garian abermals als Sieger hervorgeht, bebt die Erde. Nun hat der Spieler noch satte 96 Sekunden Zeit, den im Südosten liegenden Hafen zu erreichen und die Insel dann endlich ein für allemal zu verlassen.

**Parallele 5:**

The End (Spielzeit: ca. 10 Minuten)

Um in diese Parallele einzusteigen, begibt sich Garian wie bei Parallele 2 zwischen 3:30 und 4:30 auf die Brücke und stellt dort Bilan. Diesmal verliert er jedoch den Kampf gegen den Dämonen und findet sich unbestimmte Zeit später auf einem hauchdünnen Faden zwischen Leben und Tod wieder. Nun muß unser Kopfgeldjäger an einem Zehnkampfmaraathon teilnehmen und letzteren auch unbedingt gewinnen (Doch Vorsicht: Ihr dürft während der 20 Kampfunden höchstens einmal verlieren!), um zurück in die Welt der Sterblichen zu gelangen. Als Belohnung winkt die Rendersequenz aus Parallele 2 sowie der begehrte „5-er-Stern“ im Speichermenü.

**Der zwei Spieler Modus**

Diesen könnt Ihr erst dann anwählen, nachdem die fünfte Parallele erfolgreich gemeistert wurde und das Spiel anschließend nochmals gestartet wird!



Mit dem Cheat-Code THBST könnt Ihr vor Beginn des Spiels alle Feinde in Ruhe anschauen bzw. sie nach Belieben drehen und heranzoomen



## NINTENDO 64

**Turok**

Sebastian Hensel aus Stuttgart hat beim Herumtöten in Turokland fleißig mitgeschrieben und rechtzeitig vor der Tips-Deadline noch diese strategische Lösungshilfe vorbeigeschickt. Hierdurch findet Ihr alle Level-Keys und Chronosceptor-Stücke, die benötigt werden, um Turok durchzuspielen. Ein guter Orientierungssinn ist aber trotzdem vonnöten, da die Beschreibung der einzelnen Wege viel zu lange dauern würde. Die Schlüssel müssen übrigens nicht zwingend in der hier vorgegebenen Reihenfolge auf gelesen werden. Durch die Cheats, die Ihr im Anschluß findet, ist dann ja alles eh nur noch halb so spannend (Rob wird dermaßen stolz sein, wenn er das liest; hat seine jahrelange Indoktrinierung also doch noch was geholfen).

**Level 1:**

Erster Level-2-Key: Geht vom Anfang des Spiels immer nur geradeaus.

Zweiter Level-2-Key: Geht den Weg links des ersten Schlüssels entlang und haltet Ausschau nach einer Wand auf der linken Seite, an der Ihr hochklettern könnt, wo ihr dann auch den Schlüssel findet.

Dritter Level-2-Key: Geht nun den Weg rechts des ersten Schlüssels entlang und springt auf eine Insel, wo sich zwei Gegner und der gesuchte Schlüssel aufhalten.

Erster Level-3-Key: Diesen Schlüssel findet Ihr südlich des Teleporters, der Euch zum Labyrinth mit den grünen Obelisksen führt.

Zweiter Level-3-Key und erstes Chronosceptor-Stück: Untersucht sorgfältig das Labyrinth (ohne Karte).

Dritter Level-3-Key: Im ausgetrockneten Brunnen findet Ihr diesen Schlüssel kurz vor dem Teleporter.

**Level 2:**

Erster Level-4-Key: Im See links von der ersten Stadt, die Ihr entdeckt, befindet sich eine ver-



steckte Höhle unter Wasser (ohne Karte). Wenn Ihr Euch immer links haltet, kommt Ihr in eine normale Höhle, die zum Schlüssel führt.

Zweiter Level-4-Key: Ihr könnt den Schlüssel auf der anderen Seite eines Abgrundes sehen. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr links an der Pflanze, die von unten hochragt, herunterspringen und die Höhle (ohne Karte) solange durchlaufen, bis Ihr zum Schlüssel kommt.

Erster Level-5-Key: Nehmt den Weg rechts hinter dem „Level-Exit-Transporter“, wo am Ende der Schlüssel wartet.

Zweites Chronosceptor-Stück: Geht nach dem Tempel, in dem drei Gegner aus der Luft herunterspringen solange nach links, bis Ihr an eine Wand kommt, die Ihr hochklettert. Folgt nun dem Weg bis zum Abgrund, wo Ihr mit Hilfe der Karte zwei Plattformen unter Euch ausmacht. Springt erst auf die nähere und von dieser dann auf die zweite Plattform, wo sich das Chronosceptor-Stück befindet.

**Level 3:**

Dritter Level-4-Key: Benutzt den Transporter im Tempel am Ende der zweiten Häuserreihe. Springt auf den Sims im Westen und folgt dem Weg, an dessen Ende... na Ihr wißt schon.

Zweiter Level-5-Key: Dieser Schlüssel befindet sich am Ende des langen Korridors, dessen Eingang man öffnet, indem man den Schalter links neben dem Steg aktiviert. Einzige Möglichkeit an den Schalter zu gelangen, ist erst nach rechts zu laufen und dann dem Weg weiter zu folgen.



Dritter Level-5-Key: Schlagt den Endboss des Levels, nachdem Ihr durch den „Level-Exit-Transporter“ gegangen seid – und der Schlüssel gehört Euch.

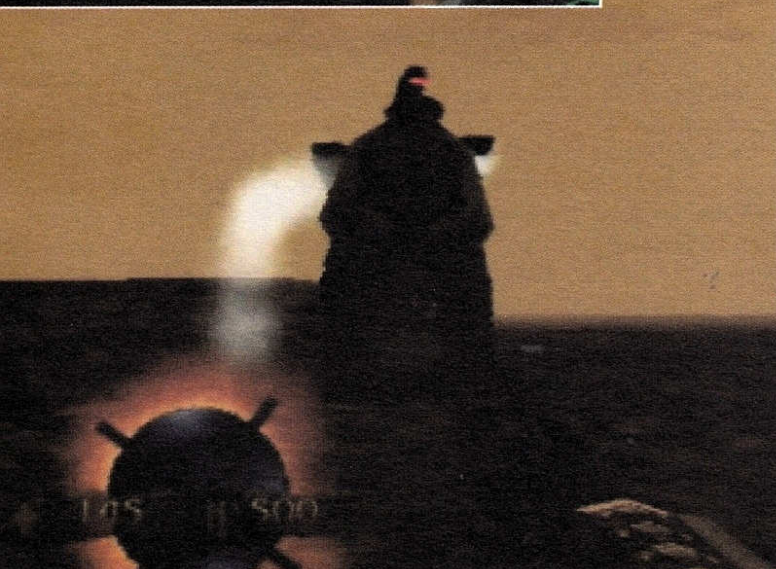
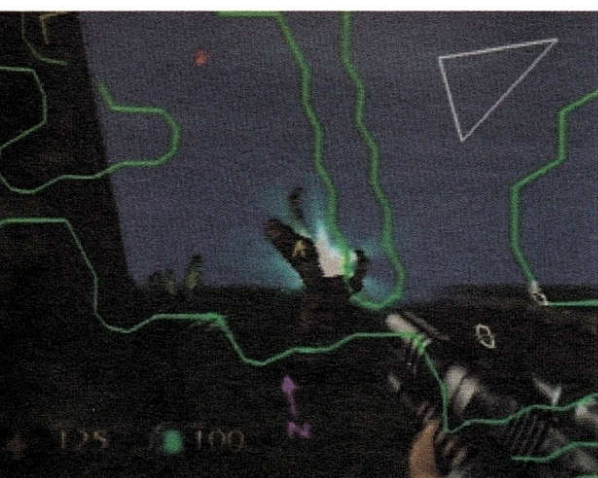
Drittes Chronosceptor-Stück: Steigt die Wand in der nordwestlichen Ecke der Karte hoch (ganz links hinten bei den Plattformen zum Tempel des Endbosses) und Ihr stoßt von alleine auf das Chronosceptor-Stück, wenn Ihr nur immer dem Weg folgt.

#### Level 4:

Erster Level-6-Key: Nachdem Ihr die Brücke am Anfang überquert habt, kommt Ihr nach einem Checkpoint zu einer Wand, an dessen Ende sich ein Feuerball-Typ befindet. Tötet ihn und springt dann hoch auf die Plattform, um das Tor zu öffnen. Geht an der nächsten Kreuzung nach rechts und Ihr werdet dort den Schlüssel finden.

Zweiter Level-6-Key: Nachdem Ihr die Brücke am Anfang überquert habt, geht Ihr zur Ecke im Südosten des offenen Gebietes, wo Ihr einen kleinen Sims entlang geht, der Euch zum Schlüssel führt.

*Für die bei uns erhältliche Version existieren mittlerweile schon acht Cheat-Codes. Einer davon beschert Euch alle Waffenarten.*



Erster Level-8-Key: Dieser Schlüssel befindet sich gleich links, nachdem man den Level betritt. Ihr könnt jedoch nur zu ihm gelangen, wenn Ihr Euch ins Wasser fallen laßt und Richtung Westen in die Unterwasserhöhle schwimmt. Nach der Höhle und den darauffolgenden Sprüngen beginnt der Weg, der Euch zum Schlüssel führt.

Viertes Chronosceptor-Stück: An der Kreuzung, an der Ihr nach rechts zum ersten Level-6-Key gegangen seid, biegt Ihr nun nach links ab. Dieser Weg führt Euch zu einem großen Tempel, an dessen linker Seite auch ein Feuerball-Typ steht. Tötet ihn und Ihr kommt zu den sieben Teleportern. Benutzt den, der in Richtung Osten zeigt und Ihr findet Euch in einem Gebäude wieder, in dem Ihr nach etwas Suchen das Chronosceptor-Stück aufstöbert.

#### Level 5:

Fünftes Chronosceptor-Stück: Lauft in die Katakomben hinunter und laßt links die beiden Türen hinter Euch. Geht dann nach rechts und betretet am Ende der Halle einen Raum. Überquert das Wasser und steigt in das Rohr an der Nordwand. Folgt hier dem Weg und Ihr kommt in einen Hallengang. Auf dessen linker Seite befindet sich noch ein Rohr, das Euch zum Chronosceptor-Stück führt.

Dritter Level-6-Key: Nehmt denselben Weg wie zum Chronosceptor-Stück, geht aber nicht in das andere Rohr im Hallengang, sondern lauft den Gang hinunter und löst die Schalterverbindung der Katakomben. Geht dann durch die Höhle und Ihr findet den Schlüssel auf dem Bauwerk in der Mitte des Wasserbeckens.

Zweiter Level-8-Key: Geht in die Katakomben hinunter und durch eine der beiden Türen. Tötet den Feuerball-Dämon und geht danach die Treppe hoch. Folgt dem Weg, bis Ihr zum Raum mit dem

Schlüssel kommt, in dem Ihr nochmal auf einen Feuerball-Dämon trifft, den Ihr tötet, bevor Ihr den Schlüssel einsacken könnt.

Dritter Level-8-Key: Geht unten in den Ka-

takomben wieder in eine der beiden Türen. Springt ins Wasserbecken, das sich hinter dem ersten Feuerball-Dämon befindet. Ganz unten im Wasser werdet Ihr einen Tunnel finden, der zu einem Transporter führt. Dieser bringt Euch zu einem Boss, den Ihr besiegen müßt, um den Schlüssel zu bekommen.

#### Level 6:

Dritter Level-7-Key: Zu Beginn des Levels müßt Ihr in die Spitzen des großen Baumes steigen. Nachdem Ihr den ersten Checkpoint gefunden habt, teilt sich der Weg in drei Richtungen. Nehmt zuerst den östlichen Weg, der Euch zum Schlüssel führt.

Zweiter Level-7-Key: Um diesen Schlüssel zu bekommen, müßt Ihr bei der Gabelung nun den westlichen der drei Wege nehmen. Folgt ihm bis zu einem Savepoint und einem Transporter, den Ihr benutzt. Geht dann durch die Dörfer und durch das Tor hindurch. Laft den nach unten gerichteten Weg weiter, wo Ihr dann eine Höhle mit einem Savepoint betretet. Wenn Ihr wieder aus der Höhle kommt, seht Ihr links eine kleine mit Gras bewachsene Plattform. Benutzt diese Plattform, um in die südliche Höhle zu gelangen. Hier müßt Ihr von der Plattform mit der Rakete hinunterspringen, um unten an den Schlüssel zu gelangen.

Erster Level-7-Key: Dort, wo Ihr auf die gräserne Plattform gesprungen seid, geht Ihr jetzt über die Fußbrücke und durch das Dorf bis zum Transporter hindurch. Folgt dann dem Weg, der Euch zum Schlüssel führt.

Sechstes Chronosceptor-Stück: Nehmt den östlichen Weg von dort, wo Ihr den ersten Level-7-Key erreicht habt, und er wird Euch zum „Levelexit“-Transporter führen. Links von ihm ist ein kleiner Vorsprung am Abgrund, auf den Ihr Euch runterfallen laßt. Springt von dort auf die Plattform, woraufhin Ihr das Chronosceptor-Stück erhalten werdet.

#### Level 7:

Siebttes Chronosceptor-Stück: Arbeitet Euch durch den Level, indem Ihr die unterschiedlichen Schalterrätsel löst, bis Ihr das Lavagebiet und den Dinosaurierknochen erreicht. Wenn Ihr zur Nordwestecke dieses Gebietes kommt, solltet Ihr einige braune Tunnel auf Eurer Karte sehen. Laßt Euch in dieses Gebiet hinunterfallen

und geht dann in den Tunnel hinein. Nach der Brücke lauft Ihr durch das Labyrinth, das an einem Lavasumpf endet. Bevor Ihr das Gebiet verlaßt, müßt Ihr noch zwei Dinge erledigen. Geht zuerst in Richtung Osten. Ihr werdet dabei bewegliche Plattformen entdecken, die nach oben führen. Geht aber jetzt noch nicht hoch!





# GALERIE 1 UND 2



**Jan Schwarz**  
aus schwäb.  
Sindelfingen  
ist der „Vater“  
dieser leicht-  
bekleideten  
Anime-Schönheit

**Steffen Helwig** aus  
Berlin zeichnete unter  
anderem diesen  
finsternen Krieger  
„...um das Heft noch  
perfekter zu machen“



# BEREIT FÜR DEN MYTHOS?





Laufst erst nach links um die Ecke zu dem kleinen Gebiet, wo sich der Eingang zu einem anderen Lavasumpf befindet. Springt in die Lava. Hier gibt es einen versteckten Gang in der Nähe des unteren Endes zu entdecken. Schwimmt ihn entlang und Ihr kommt zu einem Weg, der Euch zum Chronosceptor-Stück führt. Geht danach die sich bewegenden Plattformen nach oben, um ins nächste Gebiet zu kommen.

Vierter Level-8-Key: Dort müßt Ihr Euch den Weg durch enge Stellen freischießen und ein paar schwierige Sprünge ausführen. Ihr müßt jeden Gegner auf diesem Weg töten, sonst erscheinen die Plattformen nicht, die Ihr benötigt, um die Sprünge zu machen. Am Ende findet Ihr den Schlüssel. Benutzt danach den Transporter, um Euren Weg fortzusetzen.

Fünfter Level-8-Key: Nachdem Ihr den Transporter benutzt habt, lauft Ihr geradewegs den Pfad entlang. Wenn Ihr am nächsten Checkpoint vorbeigekommen seid, werdet Ihr einen Schalter auf der rechten Seite entlang der Wand finden. Aktiviert ihn und geht Richtung Westen zurück. Entlang der Nordwand befindet sich dann eine Öffnung hinter einer Plattform, die auf Eurer Karte rosa eingezeichnet ist. Folgt einfach jenem Gang.

### Level 8:

Achtes Chronosceptor-Stück: Dieses Stück ist leicht zu finden. Es liegt im gleichen Raum, wie der Savepoint (nachdem Ihr den T-Rex besiegt habt).

Martin Zwalina aus Dortmund und Pa-Trick Fabri waren in den ersten Märztagen beide am „gleichschnellsten“ und kassieren somit die Lorbeeren als Einsender der folgenden Cheat-Codes. Gebt sie jeweils im Cheat-Eingabe-Menü ein. Nachdem Ihr einen davon eingegeben habt, erscheint dann im Titelbild ein neuer Menüpunkt, wo Ihr die Codes aktivieren bzw. wieder deaktivieren könnt:

Alle Waffen: .....CMGTSMGGTS  
Unendlich Leben: ....FRTHSTHTTRLCK  
Unendlich Munition: .....BLTSSRRFRND  
Die Credits: .....FDTHMGS  
Disco Mode (Lightshow, bei der die Feinde tanzen, anstatt zu kämpfen): .....SNFFRR  
Spirit Mode (Feinde bewegen sich langsamer, Unverwundbarkeit): .....THSSLKSL  
Pen & Ink Mode  
(Wire-Frames für Arme): .....DLKTDR  
Gallery (alle Feinde ansehen, rotieren und deren Maßstab verändern): .....THBST  
Robin Hood Mode (aktiviert Unsterblichkeit, alle Waffen, unendl. Ammo, den Big Head Mode und die Credits, funktioniert nur bei UK- und US-Version): .....RBNSMTH  
Greg Mode (wie bei Robin, bloß ohne Big Heads; funktioniert nur bei UK- und US-Version): .....GRGCHN  
Dana Mode (aktiviert 'Tiny Enemys' und die Credits; funktioniert nur bei UK- und US-Version): .....DNCHN  
Raptor Mode (funktioniert nur bei UK- und US-Version): .....MRPTR

## FLINKE FINGER

Bei „Flinke Finger“ kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Orthopäden oder irgendwen in selbiger Größenordnung.

## SONY PLAYSTATION

### Twisted Metal 2

Da Ioannis Petroglou letzten Winter in Bad Pyrmont mal wieder unglaublich langweilig war, stellte er ein kleines TM2-Special zusammen, das dann ein paar Wochen später von Jan Wargalla aus Würselen noch um einige weitere Neuigkeiten ergänzt wurde. Im Zwei-Spieler-Challenge-Modus habt Ihr die Möglichkeit, Euch auf drei zusätzlichen Strecken zu bekriegen. Drückt dazu im Streckenauswahlmenü die entsprechende Kombination. Ihr fangt dann automatisch im jeweils beschriebenen Level an:

Rooftops Los Angeles (fast wie bei Teil 1):

↓, ←, R1, ↓

Cyurbia Los Angeles (wie im ersten Teil):

↓, ↑, L1, R1

Florida Swamps (siehe Jet Moto):

↑, ↓, →, R1

Um die beiden versteckten Fahrzeuge auswählen zu können, drückt Ihr im Auswahlmenü für die Fahrzeuge folgende Tastenkombinationen:

Sweet Tooth: ↑, L1, Δ, →

Minion: L1, ↑, ↓, ←

Zerstört mal die folgenden Hintergrundmotive in den einzelnen Levels und betrachtet danach das Ergebnis!

PARIS:

Sprengt den Eiffelturm mit einer ferngesteuerten Bombe in die Luft. Die Überreste bilden dann eine Brücke, die Euch einen leichteren Zugang zu den restlichen Dächern der Stadt ermöglicht.

NEW YORK:

Schießt mit ein paar Raketen auf die Freiheitsstatue, dann verwandelt sie sich in ein Bikini Girl.

LOS ANGELES:

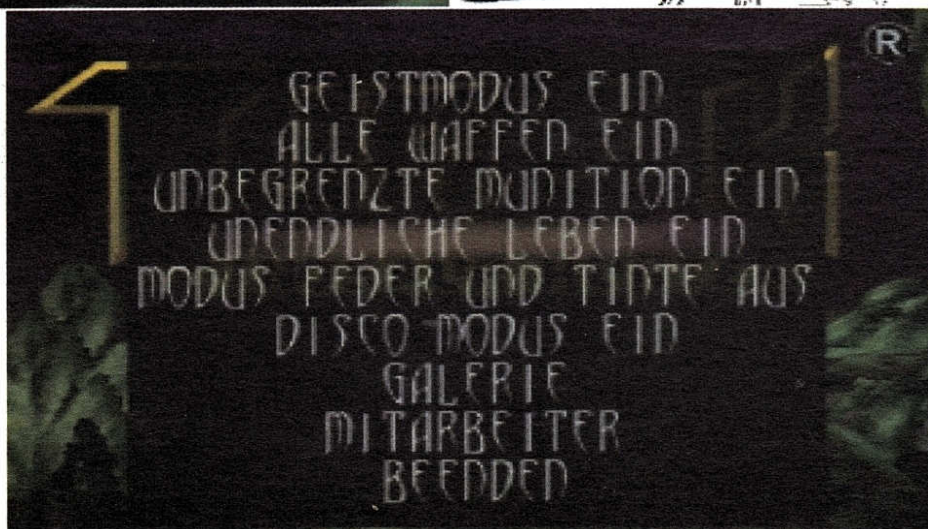
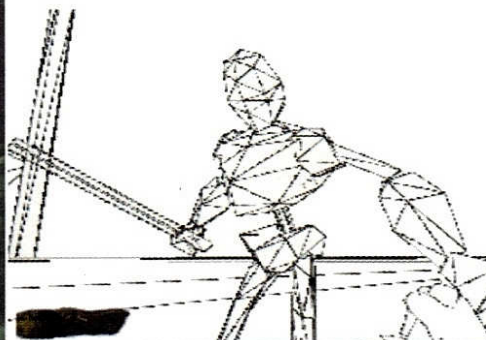
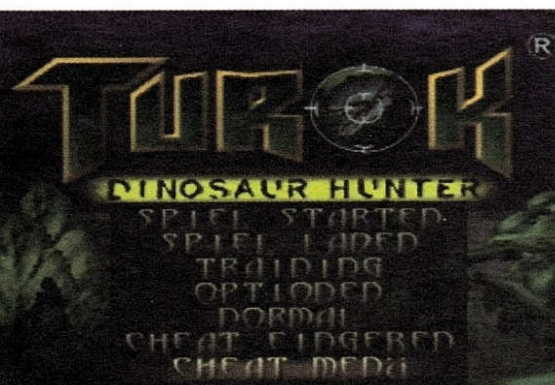
Das Hollywood-Schild brennt guuutt...

ANTARCTICA:

Einfach abwarten, bis alles von selbst explodiert (bzw. sinkt).

HOLLAND:

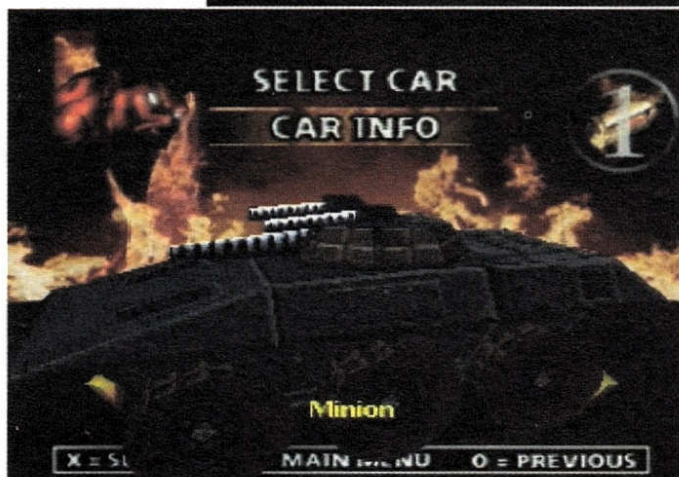
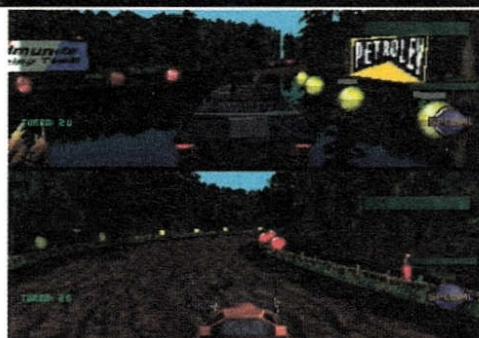
„Erschießt“ hier die Windmühlen. Schon fliegen sie auf und davon...







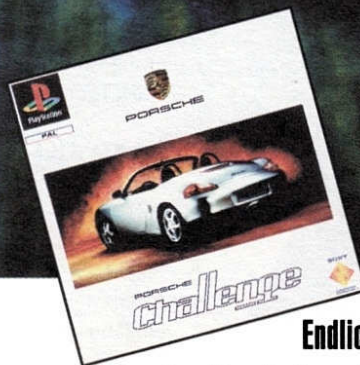
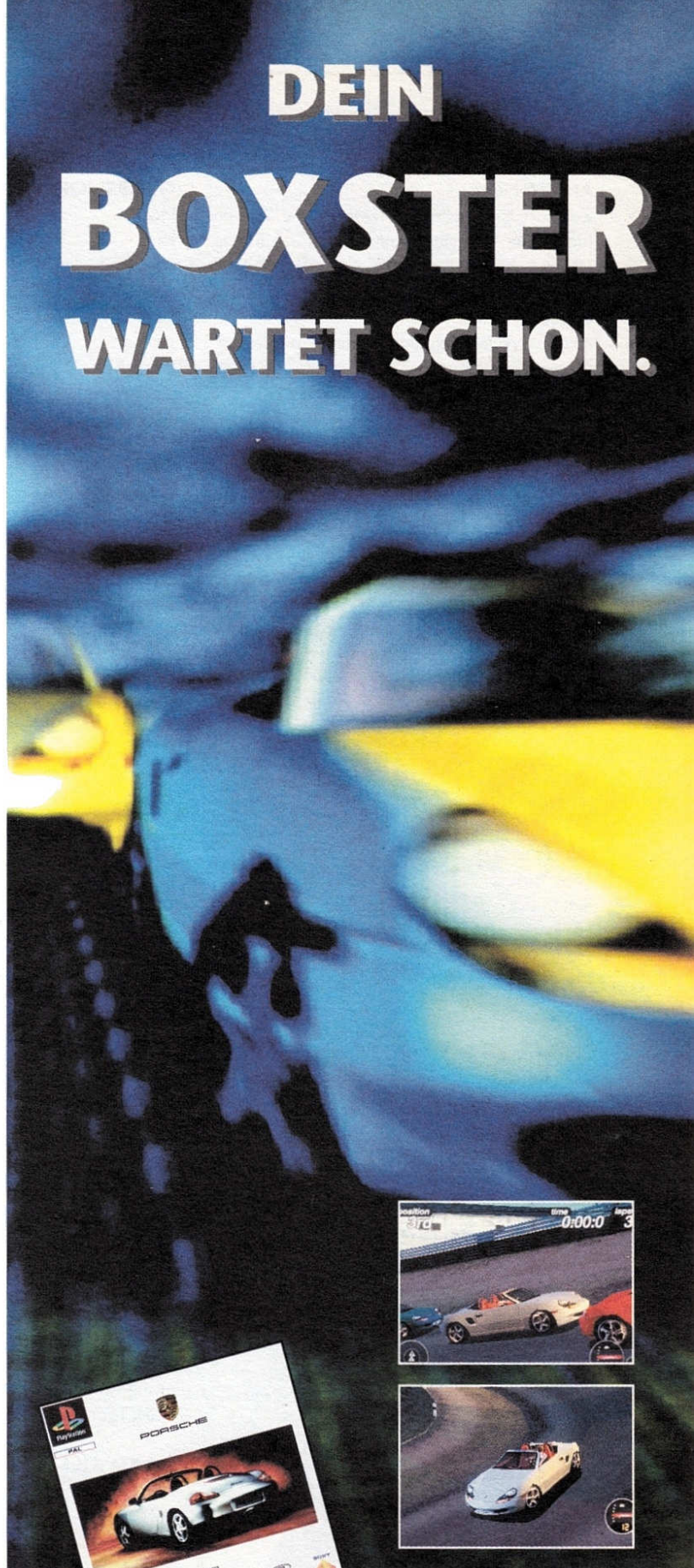
Das Bild rechts zeigt eine der neuen Strecken für den Zweispielermodus. Darunter sieht man die zwei versteckten Fahrzeuge.



New Yorks Freiheitsmamsell im Bikini! Die Welt der Videospiele wird definitiv von Männern beherrscht, da gibt's wieder mal gar keinen Zweifel...



# DEIN BOXSTER WARTET SCHON.



Endlich das Gaspedal stilvoll bis zum Anschlag treten, ohne Angst vor Radarfallen oder Polizeikontrollen. Den Mythos Porsche Boxster gibt's ohne Wartezeit jetzt und nur auf Sony PlayStation: Porsche Challenge — Fahrvergnügen pur.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



### AMAZONIA:

Zerstört einige von den Tempeln und Statuen.  
Neben der Lava gibt es einen geheimen Tunnel.

Special Moves im Spiel (während dem Fahren eingeben):

Aktuelle Waffe nach hinten abfeuern: ←, →, ↓  
Gegner einfrieren: ←, →, ↑  
Mine legen: →, ←, ↓  
Napalm zünden: →, ←, ↑  
Springen: ↑, ↑, ←  
Schutzschild: ↑, ↑, →  
Für 3 sec unsichtbar: →, ↓, ←, ↑  
Den Gegner hinter sich einfrieren (wenn einem die Munition ausgegangen ist): ←, →, ↓, ←, →, ↑  
Minions Special Move: ↑, ↓, ↑, ↑, R2  
Alle eingesammelten Waffen in Energie umwandeln: ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓

Und hier die Level-Codes für alle Wagen. Der Unterstrich ("\_") steht jeweils für eine Leerstelle.

### AXEL

Moskau	X	Δ	X	X	-	-
Paris	O	Δ	□	-	Δ	-
Amazonia	Δ	Δ	□	O	O	-
New York	-	Δ	□	□	X	-
Antarctica	X	X	Δ	□	Δ	O
Holland	O	X	O	Δ	O	O
Hong Kong	Δ	X	O	X	X	O
Dark Tooth	Δ	□	Δ	□	-	□

### GRASSHOPPER

Moskau	Δ	X	O	-	-	-
Paris	X	Δ	O	□	□	O
Amazonia	-	X	O	O	Δ	O
New York	O	Δ	X	O	-	□
Antarctica	X	□	□	O	-	Δ
Holland	Δ	Δ	X	□	O	Δ
Hong Kong	O	□	□	O	X	Δ
Dark Tooth	X	-	X	□	□	-

### HAMMERHEAD

Moskau	-	Δ	X	X	X	-
Paris	-	X	Δ	□	X	Δ
Amazonia	Δ	-	-	-	X	O
New York	Δ	Δ	X	Δ	X	X
Antarctica	Δ	X	Δ	O	X	□
Holland	Δ	□	□	X	□	-
Hong Kong	O	Δ	O	□	□	Δ
Dark Tooth	O	O	O	-	Δ	X

### MR. GRIMM

Moskau	Δ	Δ	X	X	O	-
Paris	O	X	Δ	O	Δ	X
Amazonia	X	O	O	Δ	Δ	Δ
New York	Δ	-	-	O	X	O
Antarctica	O	Δ	X	Δ	X	-
Holland	X	X	Δ	-	O	X
Hong Kong	-	X	O	Δ	□	□
Dark Tooth	-	□	Δ	O	O	Δ

### MR. SLAM

Moskau	X	X	Δ	□	X	-
Paris	X	-	-	O	X	□
Amazonia	O	Δ	□	-	□	X
New York	Δ	X	O	□	-	O
Antarctica	Δ	-	Δ	O	Δ	Δ
Holland	-	O	-	-	O	-
Hong Kong	□	-	-	Δ	-	Δ
Dark Tooth	□	-	□	Δ	O	X

### OUTLAW 2

Moskau	-	X	O	-	Δ	-
Paris	Δ	Δ	X	O	Δ	-
Amazonia	Δ	□	□	□	Δ	-
New York	O	X	Δ	Δ	Δ	-
Antarctica	X	Δ	O	X	Δ	-
Holland	X	□	□	-	Δ	-
Hong Kong	-	Δ	X	□	X	X
Dark Tooth	-	O	X	-	Δ	-

### ROAD KILL

Moskau	O	X	Δ	□	□	-
Paris	Δ	-	Δ	-	-	O
Amazonia	X	X	Δ	O	□	Δ
New York	O	-	-	X	-	X
Antarctica	-	Δ	□	X	O	-
Holland	X	-	-	Δ	-	□
Hong Kong	Δ	Δ	□	Δ	O	Δ
Dark Tooth	Δ	O	X	Δ	□	X

### SHADOW

Moskau	□	-	-	Δ	Δ	-
Paris	X	Δ	X	□	O	Δ
Amazonia	X	X	O	-	Δ	X
New York	X	-	-	X	O	□

## GALERIE 4



The famous Sertan  
Sen aus Baden  
präsentiert hiermit  
seine neueste  
Ausgubert

Antarctica	O	X	O	O	X	O
Holland	O	Δ	□	Δ	□	-
Hong Kong	O	-	Δ	-	□	X
Dark Tooth	O	Δ	-	Δ	O	-

### SPECTRE

Moskau	O	Δ	X	X	Δ	-
Paris	-	Δ	□	O	O	X
Amazonia	O	X	Δ	□	Δ	X
New York	-	X	O	X	X	Δ
Antarctica	X	-	-	-	O	Δ
Holland	Δ	-	-	□	X	□
Hong Kong	X	Δ	X	Δ	O	□
Dark Tooth	X	O	O	O	-	Δ

### THUMPER

Moskau	O	-	-	Δ	X	-
Paris	X	□	□	O	O	Δ
Amazonia	Δ	X	O	-	□	-
New York	X	X	Δ	Δ	X	Δ
Antarctica	Δ	Δ	□	-	-	-
Holland	X	Δ	X	-	□	Δ
Hong Kong	Δ	-	-	□	Δ	-
Dark Tooth	Δ	-	□	□	X	O

### TWISTER

Moskau	X	-	-	Δ	O	-
Paris	Δ	X	O	O	X	Δ
Amazonia	-	Δ	□	X	□	O
New York	X	Δ	X	O	X	-
Antarctica	O	-	-	X	□	Δ
Holland	-	X	X	-	-	O
Hong Kong	X	X	Δ	X	□	-
Dark Tooth	X	□	-	□	Δ	O

### WART HOG

Moskau	Δ	-	-	Δ	□	-
Paris	Δ	□	□	□	X	□
Amazonia	O	□	□	O	X	X
New York	X	□	□	-	X	O
Antarctica	-	X	O	Δ	-	□
Holland	Δ	X	Δ	□	-	X
Hong Kong	O	X	Δ	O	-	O
Dark Tooth	O	X	Δ	O	-	O

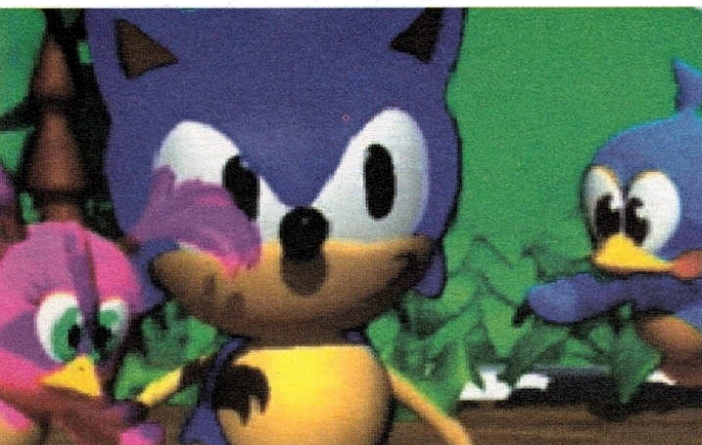


Auch Manuel Clavel aus Weinstadt hat wieder einen furchterregenden Beitrag gemalt









**SONIC GOT THROUGH THE FINAL BOSS**  
**TIME 0:00 SCORE 50000**  
**BONUS**  
**TIME 0 RING 0**  
**TOTAL 10000**

Unser „Rekord“ nebenan ist eher witzlos, dafür kann man sich so auf die Schnelle mal den Abspann reinziehen

### SEGA SATURN

#### Virtua Cop 2

Ein paar hübsche Cheat-Bonbons aus Spenge gefällig, Ballerfreaks? Wer sich den Mirror- und Big-Head-Mode nicht umständlich ehrlich verdienen möchte, der kann auch eine Abkürzung nehmen und zusätzlich zur Knarre in Port 1 noch ein normales Joypad in den zweiten Port einstecken. Im Titelbild (das mit „Press Start“) müßt Ihr dann ultrafixes auf dem zweiten Pad ↑, ↓, ↑, ↓, A, X, B, Y, C, Z drücken. Nachdem ein Klingeln, die korrekte Eingabe bestätigt, wird man im Optionsmenü feststellen, daß die dritte Seite und all ihre Funktionen freigeschaltet wurden. Das ist aber noch lange nicht alles. Wählt jetzt mal mit dem Pad „Options“ aus und wechselt durch zweimaliges Drücken der R-Taste ins Options-Plus-Menü. Bewegt den Cursor auf Exit und haltet die R-Taste gedrückt. Drückt nun zusätzlich die Start-Taste, um ins Hauptmenü zurückzukehren. Hier wählt man, bei weiterhin gedrückt gehaltener R-Taste, den Arcade Mode mittels der Start-Taste aus und wählt daraufhin eine Stage aus (R muß immer noch gedrückt werden). Erst wenn das Spiel beginnt, dürft Ihr die R-Taste loslassen und per Zufallsgenerator auftauchende Gegner genießen, da dieser Cheat schlicht und einfach die Reihenfolge des Erscheinens der Gegner per Zufall regelt (was langzeitmotivationstechnisch ja gar kein Fehler ist). Desweiteren sollten alle Leute, die das Spiel, aber keine Knarre besitzen oder zu zweit ballern wollen und nur eine Knarre haben, mal das Nights-Pad im Analog-Modus (Schiebeschalter auf Kreis stellen) antesten. Der Effekt ist eine wesentlich genauere und vor allem schnellere Steuerung als mit dem normalen Pad.

### SEGA SATURN

#### Sonic 3D Blast

Waren Sonic-Cheats nicht immer unwahrscheinlich schwierig hinzubekommen, oder verwechsle ich da jetzt was? Chris Held aus Ottobeuren hat einen verblüffend einfachen, aber tatsächlich funktionierenden Cheat zu Segas neuestem Igel-Game angeschleppt. Im Titelbild, wenn die Wörter „Press Start“ rumblinkern, müßt Ihr einfach nur den C-Button gedrückt halten

und dabei gleichzeitig noch mit Start betätigen, schon ist der „geheime“ Cheat-Mode aktiviert. Wenn Ihr jetzt das Spiel pausiert, könnt Ihr mit jeder der sechs Haupttasten auf eine bestimmte Art cheaten:

- A einen Act überspringen
- B ein Level überspringen
- C in den letzten Act des Puppet-Zone-Levels warpen
- X ein Leben mehr
- Y eine Medaille mehr
- Z alle Chaos Emeralds

### SONY PLAYSTATION

#### Hardcore 4X4

Die folgenden beiden Codes werden im Time-Trial-Modus im untersten Sub-Menü eingegeben, dort wo Ihr den Namen des Fahrers verändern könnt.

MAINLIN ein versteckter Truck, namens „Mother“, wird freigeschaltet (danach nochmal zum Fahrzeugmenü zurückgehen)  
 RAINFROG wenn die Wetterbedingungen zuvor auf „Rauh“ gestellt wurden, erlebt Ihr jetzt ein richtiges Unwetter



Nachdem Ihr Euren Fahrer umgetauft habt, tauchen oben im Eck noch zwei Programmiererköpfe auf. MAINLINE und RAINFROG funktioniert aber nur auf der Playstation-Version.

### SEGA SATURN



#### Hardcore 4X4

Patrick Fabri hat mal wieder gezaubert und auch für die Sega-Variante drei zünftige Cheats rausgekriegt. Nachstehende Kombinationen müssen allesamt während des Spiels im Pause-Modus eingegeben werden.

Turbovorrat auffrischen (CRAZY CAR):

C, →, A, Z, Y, C, A, →

Neue Perspektive 'TV Camera Mode' (RALLY DULL):

→, ↑, ←, ←, Y, ↓, ↑, ←, ←

Rundenanzahl auf eine Runde verkürzen (funktioniert nur wenn man gerade erster ist):

←, ←, ←, A, A, A, ←, ←, ←, A, A, A

Außerdem soll es noch einen „Panzer Modus“ geben, nur mit ABRACADABRA (D = unten) funktioniert's leider nicht.

### SUPER NINTENDO

#### Winter Gold

Matthias Hirschberg aus Delbrück-Westenholz hat zu den in der VG 2/97 bereits veröffentlichten Codes noch ein paar weitere Combos herausgefunden. In der Klammer hinter dem Namen steht immer die Punktzahl, die Ihr für den korrekt ausgeführten Sprung gutgeschrieben bekommt.

Supermodel (800): Y-B-Y

Airhead (900): Flip-Spin-Flip

Teaser (1300): Y-Spin-Flip

Megagrab (1300): B-Flip-B

Sledgehammer (1950): Y-Spin-Spin-Y





### SONY PLAYSTATION



#### Porsche Challenge

Christian Kreuzer aus Hilden hat's auch mal wieder geschafft, sich einen ersten Platz einzufangen. Nächste Ausgabe, wenn denn auch richtig viele Leut das edle Teil besitzen werden, gibt's von dieser Front garantiert noch mehr zu berichten. Für den Anfang müßt Ihr Euch erstmal mit diesen drei Cheats zufriedengeben. Eingedaddelt werden alle im Hauptmenü, das erfreulicherweise sogar einmal so heißt. Nach der ersten erfolgreichen Eingabe dürft ihr im Cheat-Menü unten links nachlesen, was die jeweilige Kombination bewirkt; sehr komfortabel, wenn man selbst ein paar Cheats herausfinden möchte!

Springender Boxster: □, O, □

Fish Eye: Δ+□+O kurz gleichzeitig drücken, loslassen, dann L1, L2, R2, R1 drücken

Interaktive Tracks: Start gedrückt halten, dabei ↓, ↑ drücken, Start wieder loslassen, dann Select, Start drücken.

Falls es nicht auf Anhieb klappen sollte, ward Ihr mit der Codes-Eingabe nur zu langsam.



Diese drei Cheats stehen schon mal fest. Laut Sony war's das aber noch nicht. Wer selbst einen Cheat rausfinden möchte, kann ja versuchen, im Hauptmenü (siehe ganz oben) irgendwelche Kombinationen einzugeben.

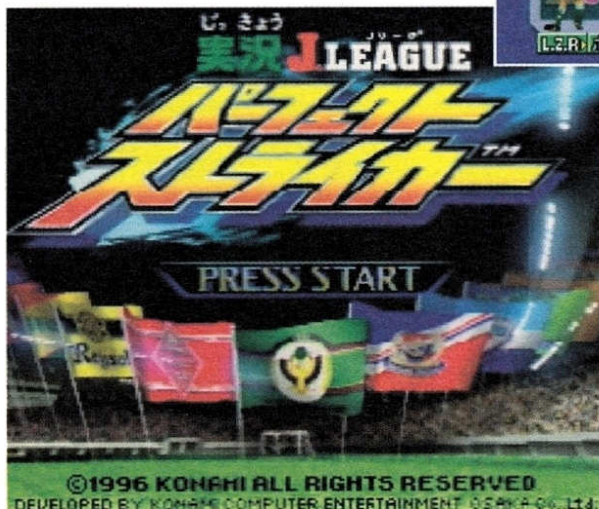


Zauberhafte Werte auf Seiten der Special Teams (siehe oben)

### NINTENDO 64

#### Perfect Striker (Jap.)

Auch wenn unser lieber Rob Cheats zu importierten Spielen wie die Pest haßt ("wärt' halt, bis der Glumb bei uns rauskommt") konnte ich bei den beiden Paßwörtern von Daniel Blumhardt aus Schuggard nicht widerstehen – Perfect Striker



## BALLERSTICK

der ultimative JoyStick



- Ballerspaß für PSX, Nintendo und PC
- Stick und Button von original Spielhallengeräten

## FUNMAKER

der original ConverterChip

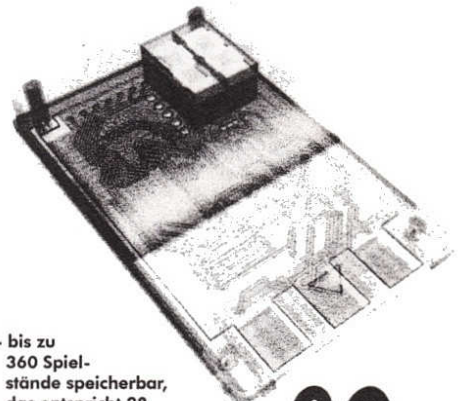
- bereits über 10.000 x verkauft
- ermöglicht Importspiele auf Ihrer PlayStation



- auf Wunsch mit toll animierter Einbauanleitung auf CD-ROM für Windows und DOS (Pfand 20,-)
- Einbaupauschale: 25,-

## MIGHTY MIC 360

der RIESENSPEICHER



- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 28 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

Weiterhin bieten wir an:

- JoyPad für PlayStation 34,80
- JoyPad für PC 19,80
- MemoryCard 1MB für PSX 34,80
- RGB-Kabel für PlayStation 29,80

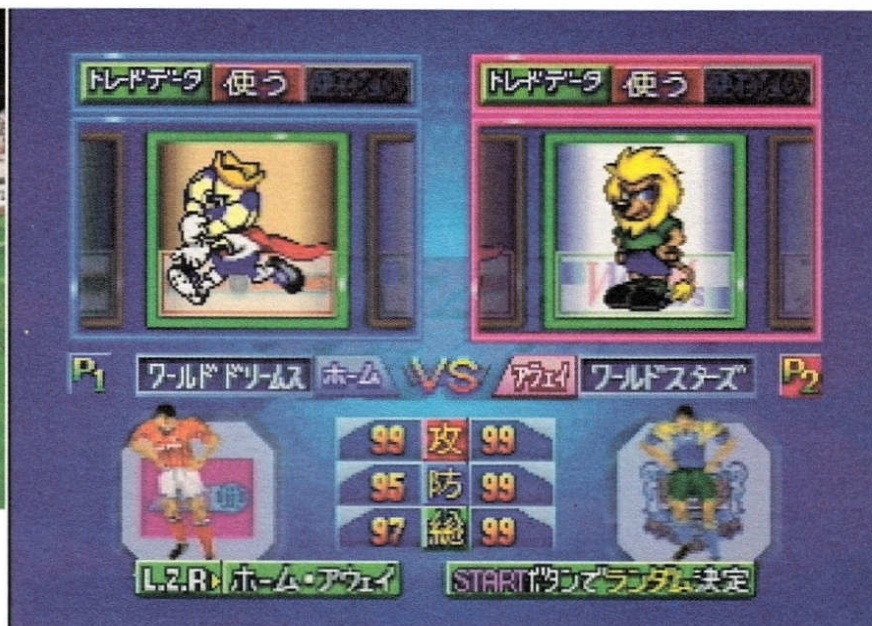
G.E.C. General Equipment Consulting

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916  
Fax: 02245 - 912 9127 - Internet: <http://www.GEC.com>  
HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr  
Alle G.E.C.-Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.





Konami kann's nicht lassen: Wie gehabt, dürft Ihr im Titelbild je einen Code für Wasserköpfe und einen für die Allstar-Teams eintippen. Sogar der Uralt-Cheat mit 2x oben, 2x unten usw. ist wieder mit von der Partie



ist einfach zuuuu geil! Beide Cheats müssen schnell im Titelbildschirm (wenn "Press Start" zu blinken anfängt) eingegeben werden, bevor dieser verschwindet. Der Code für die drei Special Teams, Japan Dream, World Dreams und World Stars, lautet: ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A, dann Z gedrückt halten und dabei mit Start bestätigen. Beim Special-Team-Code waren übrigens gerade die normalen Richtungstasten auf dem Steuerkreuz gemeint. Achtung! Für den Big-Head-Mode müßt Ihr nun die gelben C-Tasten auf der rechten Seite des Pads benutzen, wenn von oben, unten, links, rechts die Rede ist! Falls Ihr also Spieler mit Wasserköpfen bevorzugt, dann gebt im Titelbild diesen altbekannten Code ein: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, dann wieder Z gedrückt halten und mit Start bestätigen.

### SEGA SATURN

#### Ghen War

Um in den Genuß von unendlich Leben und unendlich Waffen zu kommen, müßt Ihr während des Briefings (gleich am Anfang drücken) die Start-Taste gedrückt halten und dabei noch diese Kombination eingeben: A, R, ↓, →, ↑, A, L



### SEGA SATURN

#### Amok

Kurz und knapp, aber nicht von schlechten Eltern (von den Fabri-Eltern, nämlich) sind folgende zwei Paßwörter:

ZZZCYX Danach habt Ihr Zugriff auf alle Level

XBABYX Unendlich Energie

### SEGA SATURN

#### Solar Eclipse

Diese PRF-Cheats aus Spenge schlummern zwar schon ein ganzes Weilchen in meiner „Bald-Verbraten-Kruschtelkiste“ haben aber dennoch nichts von ihrer Aktualität eingebüßt. Sämtliche Kombinationen werden eingegeben während das Spiel pausiert ist und der Cursor auf „Chase Plain View“ steht.

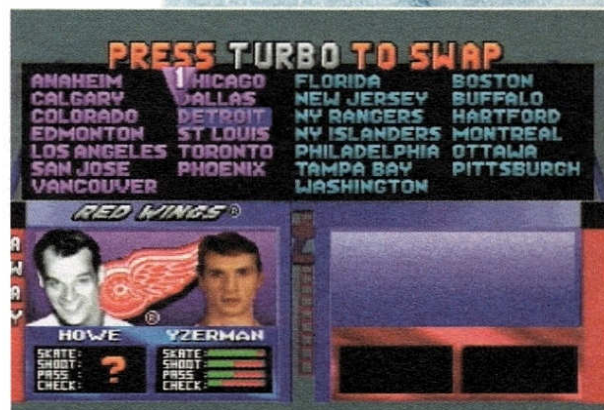
Bonuslevel 1 → ↓ ↓ ← C → A, Z, Y  
 Bonuslevel 2 → ↓ ↓ ← C, ↑, ↓  
 Bonuslevel 3 → ↓ ↓ ← Y, A, → ↓  
 Bonuslevel 4 → ↓ ↓ ← X, Y, Z, Z, Y  
 Extraleben → ↓ ↓ ← B, ↑, ↓, ↓, Y  
 Volle Energie/ Schutzschild  
 → ↓ ↓ ← A, ←, ←  
 Guided Weapons  
 → ↓ ↓ ← B, A, ←, ←  
 Tracking Weapons  
 → ↓ ↓ ← A, ↓, Y  
 Detonating Weapons  
 → ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑  
 Tarnmechanismus  
 → ↓ ↓ ← ↓ → A, C, ↑, ←, A  
 „Rally Mode“  
 → ↓ ↓ ← → A, ←, ←, Y  
 Video Test Mode (alle FMVs)  
 → ↓ ↓ ← ↑ ↑ C, B, A, ↓  
 (läßt sich nur mit einem Reset wieder abbrechen)

### SONY PLAYSTATION

#### NHL Open Ice

Laut den Zuschriften einiger Leser, die scheinbar alle auf dieselbe Internet-Ente reingefallen sind, müßte hier eigentlich good ol' Michael Jordan mit übers Eis flitzen. Dem ist aber bestimmt nicht so, liebe Leut. Der einzige uns bekannte Secret Player ist zwar auch ein alter Hase, aber nur den ausgebufftesten Freaks diesseits des Atlantik wirklich ein Begriff. Wenn Ihr mal den legendären Gordie Howe für Detroit steuern wollt, dann müßt Ihr als Initialen zu Beginn "G\_H" (mit Leerstelle in der Mitte) und als Burdstag den 13. März eingeben.

War das alles an Geheimspielern? Meldet Euch, wenn Ihr noch mehr Stars gefunden habt.





## NINTENDO 64

### Mario 64

Lars Laukamm (?), von dem nicht viel mehr bekannt ist, außer daß er in der Briefregion 42 beheimatet sein muß, hat uns noch auf einen kleinen Spaß den Abspann betreffend, hingewiesen. Nachdem Bowser erledigt ist, müßt ihr bloß noch einen zweiten Controller in Port 2 einstecken. Mit dem Analog-Stick kann man dann während der Endsequenz die Kamera bzw. das Lakita-Wölkchen manövrieren. Eine zweite Sache gibt es außerdem Mario-technisch zu berichten: aus unerfindlichen Gründen hat Nintendo den unendlich-Leben-Cheat mit dem "M" vor der Lebensanzeige (siehe VG3/97) aus der Pal-Version herausgenommen oder verändert. Die von uns daraufhin zur Rede gestellten Großostheimer machten selbst auch nur lange Gesichter und fanden keine Erklärung. Wenn irgendjemand wissen sollte, wie man auch der hiesigen Version das begehrte "M" entlocken kann, dann meldet Euch bitte bei uns.

## SONY PLAYSTATION

### Space Jam

Das war ja wahrlich ein dramatischer Wettlauf per Faxgerät: Christian Kreutzer aus Hilden hat seinen Vielfaxer-Konkurrenten Patrick um sage und schreibe zwei Stunden (!) geschlagen. Aber wer bei uns zuerst kommt, der kassiert ja bekanntlich auch zuerst ab. Wenn Ihr im Optionsmenü alle vier L- und R-Tasten gedrückt haltet und zusätzlich den X-Button betätigt, dann erscheint ein geheimes Zusatzmenü, in dem Ihr z. B. die Schwerkraft oder den Court auswählen könnt.



Ohne die nötigen Cheat-Kenntnisse läßt sich dieses Untermenü nicht aufrufen. Die Idee mit der Schwerkraft-, bzw. Court-Option ist ganz nett!

## SONY PLAYSTATION

### Ten Pin Alley

Von Patrick Fabri haben wir auch noch einen kleinen Tip reinbekommen, der sich auf EAs exotische Bowling-Sim bezieht. Wenn Ihr im Team-Play-Modus spielt, könnt Ihr, während ein Mitspieler am Zug ist, durch gleichzeitiges Drücken aller L- und R-Tasten zusammen mit einer der übrigen Tasten eure Gegner beschimpfen, bzw. „ablenken“.

LI+L2+RI+R2+X = „LOOSER“  
 LI+L2+RI+R2+□ = „MISS!“  
 LI+L2+RI+R2+O = „YOU SUCK“  
 LI+L2+RI+R2+Δ = „CHOKER“

mehr als 10 Jahre  
Spaß an Spielen

Bachler  
Computersoftware

## Sony PlayStation

4-4-2 Fußball DA	89,95
Alien Trilogy DV	89,95
Andretti Racing DA	84,95
Baphomets Fluch DV	89,95
Bedlam DA	89,95
Black Dawn DA	86,95
Blast Chamber DV	89,95
Blazing Dragons DV	84,95
Bubble Bobble 2 DA	79,95
Bubble Bobble Collection DA	84,95
Burning Road DA	89,95
Bust-A-Move 2 DA	64,95
Command & Conquer DV	99,95
Crash Bandicoot DA	99,95
Crow: City of Angels DV	84,95
Descent 2 DA	84,95
Destruction Derby 2 DA	99,95
Discworld DV	88,95
Disruptor DA	84,95
Fade to Black DA	84,95
FIFA Soccer '97 DV	84,95
Formel 1 DV	99,95
Grid Run DA	89,95
Hardcore 4x4 DA	89,95
Hexen DA	89,95
John Madden NFL '97 DV	84,95
Last Dynasty DV	89,95
Legacy of Kain * DV	89,95
Lost Vikings 2 DV	84,95
Magic the Gathering DA	84,95
Motor Toon Grand Prix 2 DA	89,95
Myst DV	89,95
NASCAR Racing '96 DA	89,95
NBA Live '97 DV	84,95
Need for Speed DV	84,95
NHL Powerplay Hockey '96 DA	84,95
NHL Hockey '97 DV	79,95
Pandemonium! DA	84,95
PGA Tour Golf '97 DA	84,95
Player Manager DA	89,95
Project X2 DA	89,95
Raging Skies DA	99,95
Rebel Assault 2 US	109,00
Resident Evil 2 (WR WARTEN!) JP	V.m.
Sampras Extreme Tennis DA	89,95
Sim City 2000 DV	89,95
Soviet Strike DA	84,95
Star Gladiator DA	89,95
Streetfighter Alpha 2 DV	89,95
Suikoden US	99,95
Tekken 2 DA	99,95
Tomb Raider DV	86,95
Track & Field DA	99,95
Tunnel B1 DV	89,95
Wing Commander 4* DV	84,95
wipEout 2097 DA	89,95
X-COM DA	89,95
Controller, Memory Card + Tasche	89,95
Gamebuster (Mogel-Modul)	79,95
Lightgun Avenger	59,95
Lightgun Predator	69,95
Memory Card (Sony)	44,95
Memory Card (120 Speicher-Blöcke)	79,95
Memory Card (360 Speicher-Blöcke)	89,95
NeGcon (Joypad)	89,95
Umbausatz für USA + JP-Games	39,95

So bestellt Ihr:  
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.  
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,-DM) oder per Vorkasse (+4,-DM).

Postfach 1113 46361 Bocholt  
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt

Tel.: 028 71 / 18 30 88 + 86 31  
+ 18 06 37 + 18 54 43  
Fax: 028 71 / 86 31

## PRIMAL GAMES

### SONY PSX

Grundgerät	DT	299,00
PSX Umbau alle Geräte	DT	59,95
Adidas Soccer II	DT	99,95
Bedlam	DT	89,95
Bubble Bobble II	DT	79,95
Boshido Blade	JP	i. V.
Carnage Heart	DT	79,95
Command & Conquer	DT	99,95
Contra 3	DT	99,95

City of lost Children	DT	89,95
Starwars Force	DT	89,95
Destruction Derby II	DT	99,95
Disruptor	DT	69,95
Epidemic	DT	79,95
Exhumed	DT	89,95
Final Fantasy	JP	159,95
FIA Formel 1	DT	99,95
Hexen	DT	99,95
International Soccer Deluxe	DT	89,95
King of Fighter	DT	89,95
Legacy of Kain	DT	89,95
Mechwarrior II	DT	89,95
Monster Truck	DT	99,95
Nanotex Warrior	DT	89,95
NBA Hangtime	DT	89,95
NBA In the Zone II	DT	99,95
NHL Powerplay Hockey	DT	79,95
Platinum Tekken	DT	49,95
Platinum Ridge Racer	DT	49,95
Platinum Destruction Derby	DT	49,95
Pang Collection	DT	89,95
Porsche Challenge	DT	89,95
Rebel Assault	DT	99,95
Riot	DT	89,95
Sentient	DT	99,95
Suikoden	DT	89,95
Samurai Showdown	DT	79,95
TEKKEN II	DT	99,95
Tenka	DT	99,95
Time Chris	JP	call!!
Vandal Hearts	DT	99,95
Wing Commander IV	DT	89,95

### NINTENDO 64

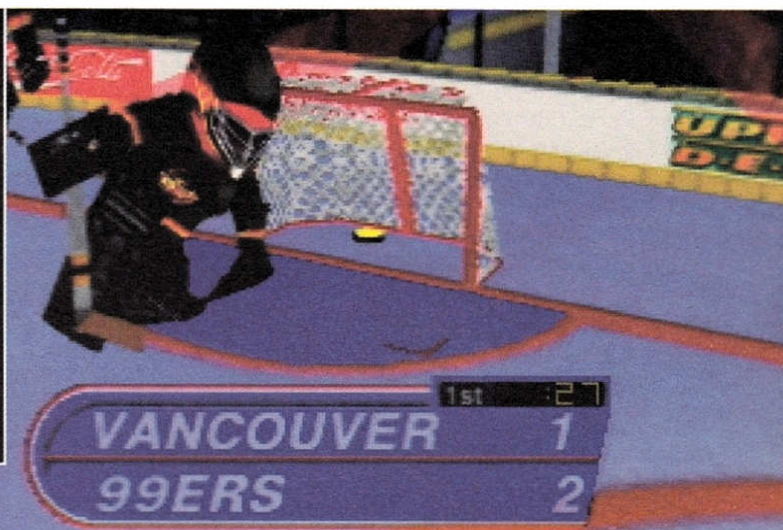
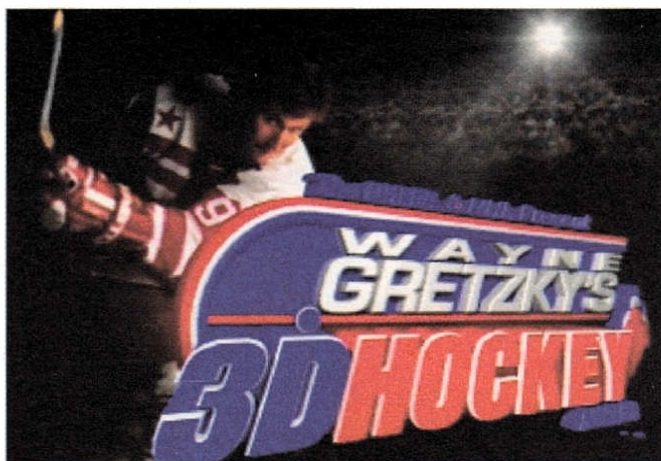
Grundgerät	US	call!!
Grundgerät	DT	399,00
Grundgerät Umbau	JP/US	i. V.
FIFA 64	DT	129,95
Mario	DT	99,95
Mario Kart Juni	DT	99,95
PAD	DT	59,95
Shadow of Empire	DT	139,95
Turok	UK	139,95
Wave Racer April	DT	99,95
PAD	JP/US	79,95
Blade & Barrel	JP/US	call!!
Blast Corps	JP/US	call!!
Bom	JP/US	call!!
Human Grand Prix	JP/US	call!!
Rev Limit	JP/US	call!!
Starfox 64	JP/US	call!!
Shadow Of The Empire	JP/US	call!!
Turok	JP/US	call!!

BESUCHT UNSEREN SHOP  
IN DER EUROPA-GALERIE  
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7  
44787 BOCHUM

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN

Bestellungen bis 16.00 Uhr verschicken wir am selben Tag. Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Sendungen ab 300,- DM frei. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-.





Die 99-ers mit den vorbildlichen Eigenschaftswerten im Gepäck führen bereits. Vancouvers Keeper hat vor lauter Riesenköpfen den Puck wohl nicht mehr gesehen.

beziehen. Wenn Ihr also z.B. an irgendeiner Stelle die Kombination ↑, ↑, ↓, ↓ eingeben müßt, nur die gelben Tasten verwenden und nicht das Steuerkreuz, sonst klappt's nämlich net. Alle nun folgenden Cheats werden über eine besondere Schriftzeile in der unteren Hälfte des Optionsmenüs, über die "Specials"-Zeile aktiviert (links im Bild). Damit

diese überhaupt erstmal erscheint, müßt Ihr folgendes tun: Geht ins Optionsmenü und drückt ↑+R. Unten im Bild müßte nun der Schriftzug "Specials", gefolgt von einem Doppelpunkt und vielen Nullen auftauchen. Die ersten sechs Stellen beeinflussen Euer Spiel/ Eure Spieler wie folgt:

#### Große Köpfe

↓ gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die ersten zwei Stellen der Zahlenkette bei "10" stehen

#### Riesige Köpfe

↓ gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die ersten zwei Stellen der Zahlenkette bei "01" stehen

#### Kleine Köpfe

↓ gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die ersten zwei Stellen der Zahlenkette bei "11" stehen

#### Kleine Spieler

← gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die dritte Stelle der Zahlenkette bei "1" steht

#### Riesige Spieler

← gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die vierte Stelle der Zahlenkette bei "1" steht

#### Kleine dicke Spieler

↑ gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die fünfte Stelle der Zahlenkette bei "1" steht

#### Lange dünne Spieler

↓ gedrückt halten und dabei solange den R-Taster drücken, bis die sechste Stelle der Zahlenkette bei "1" steht

Manche dieser Codes können auch miteinander kombiniert werden. Wollt ihr z.B. riesige Spieler mit winzigen Köpfen, dann müssen die ersten vier Stellen in der Zahlenkette "1101" sein. Meistens wird durch die Eingabe mehrerer Codes auch die Stimme des Kommentators verzerrt.

#### Spieler tauschen

Halte im Optionsmenü den L-Taster gedrückt und drückt dabei ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↓.

Die achte Stelle der Zahlenkette sollte nun auf "1" stehen. Geht danach wieder ins Hauptmenü zurück, wählt "Records" und dort die "Team Statistics". Drückt in diesem Menü zehnmal nach ↑, bis ein verstecktes

Williams hat viele, viele kleine Geheimnisse ins erste N64-Eishockey-Spiel eingebaut. Das Modify-Teams-Menü rechts im Bild z.B., ist nur per Cheat anwählbar.

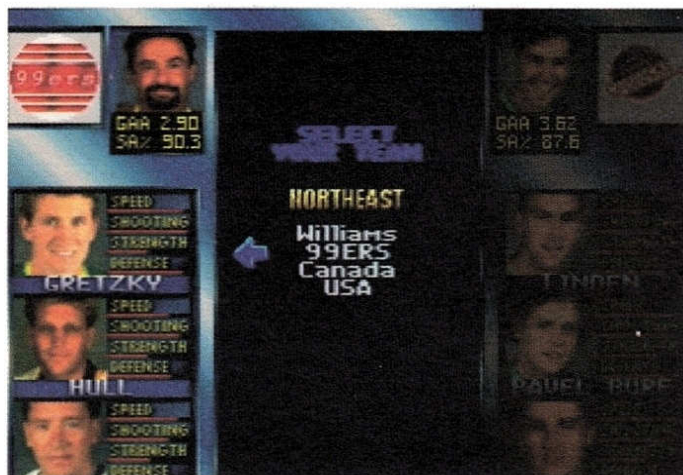
## NINTENDO 64

### Wayne Gretzky's 3D Hockey

Zum Marktstart des ersten N64-Eishockeyspiels verwöhnen wir die Erstkäufer gleich mit einer saftigen Latte Cheats, die uns die Jungs von Williams netterweise zur Verfügung gestellt haben. Vorab sei gesagt, daß sich alle Richtungstastenkombinationen, die zum Aktivieren der diversen Cheats hier eingegeben werden müssen, ausschließlich auf die kleinen gelben C-Pfeiltasten rechts auf Eurem Joypad







Menü mit der Überschrift "Modify Teams" erscheint. Das Team, in dem Ihr dann herum-pfuschen wollt, muß mit der A-Taste bestätigt werden, mit dem B-Knopf verändert Ihr das Team auf der anderen Seite. Scrollt mit den 3D-Stick durch die Spieler auf beiden Seiten (hoch und runter für Eure Spieler, links/rechts für die Spieler des anderen Teams). Habt Ihr beide Tauschpartner ausgewählt, dann könnt Ihr den Deal per A-Knopf perfekt machen.

#### Aggressive Spieler

Haltet im Optionsmenü den L-Taster gedrückt und drückt dabei ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →.

Die neunte Stelle in der Zahlenkette müßte jetzt eine "1" sein. Circa alle 20 Sekunden brechen nun Schlägereien aus.

#### Die Super-Teams

Haltet im Optionsmenü wieder den L-Taster gedrückt und drückt währenddessen →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Wenn die zehnte Stelle in der Zahlenkette nun eine "1" ist, dann habt ihr auch die vier versteckten Mannschaften, Williams, 99ers, Canada und USA gefunden.

Und weil's gerade so gut flutscht, tippe ich auf die Schnelle gleich noch die Codes von Hjalmar Joffe-Eichhorn aus Hamburg mit ab. Erspielt hat er sie übrigens mit den Mannen aus Colorado.

Kings ..... QKLT/P\*WRLF  
Oilers ..... QGPX\*TD-WSG  
Ducks ..... QB?HS?XRWQ/  
Canucks ..... Q+JR3G6L4VD  
Flames ..... Q7GQ6J9XPJ3  
Avalanche ..... QW\*FWBYQHBN  
Stars ..... QRJWJZK7WQC  
Coyotes ..... QMFPT-VPGDW  
Blues ..... QH9G.M+TLJY  
Maple Leafs ..... QCQXJZK7WQD  
Blackhawks ..... Q-CST-VPGD  
Red Wngs ..... QXFTT-VPGBS  
Islanders ..... QSN6JZK7WQ.  
Devils ..... QNFQVF4MD+R  
Lightning ..... QJSP7PG-/R  
Capitals ..... QDX-9RB.ZVC  
Panthers ..... Q\*7GF6NH\*/S

Wegen der **Special Teams** ist sogar eine **fünfte Spiel-region**, „Northeast“ **kreiert worden**

## FUN & VISION

Koblenz, Löhrrstr. 107  
Gegenüber ODEON! Tel: 0261-18531

Besucht auch unsere Skate & Game Läden:  
Koblenz: Schloßpassage, Tel 0261-36658  
Andernach: Hochstr. 27, Tel 02632-491125

### Playstation

Grundgerät	295,-
Tekken2	95,-
Tomb Raider	85,-
Formel 1	95,-
Command & C.	95,-
Resident Evil	85,-
WipeOut 2097	95,-
Dest. D. II	95,-
The Crow	85,-
Diaworld 2	85,-
Dungeon K	85,-
NHL F. Off'97	85,-
Crash Band.	95,-
NBA Zone2	95,-
Pandemonium	85,-
Wing Com. IV	85,-
Rebel Assault	85,-
NBA Live 97	85,-
Leg. o. Kain	85,-
Porsche Ch.	85,-
Kings Field	85,-
Nagyon Pad	85,-

Ladungspreise können abweichen! Alle Angaben ohne Gewähr!  
Alle neuen Titel sofort lieferbar!  
Restposten und Importe a. A. I.

### Nintendo 64

Grundgerät	389,-
Mario 64	89,-
Pilotwings	109,-
Turok 2	139,-
Wave Race	89,-
Sho. Empire	129,-
Geomon	139,-
Controller	55,-
S. Soccer D	139,-
Plastic Little, Lily the	139,-
C.A.T. Amstage 1-2	139,-
Venus Wars, Akira	139,-
Tank Police 1+2/3+4	139,-
Monster City, Robotech	139,-
Street-fighter II	139,-
Vampire Hunter D	139,-
Doomed Megapolis	139,-
Bounty Dog, Legend of	139,-
Arkanis 1-4	139,-

2nd-Hand  
Auch neueste Titel als 2nd-Hand Version lieferbar!  
Preis pro Spiel:  
Playstation: 59,-  
Saturn: 59,-  
SNES: 39,-  
Game Boy: 29,-  
N64: 59,-/89,-  
Wir kaufen an!  
2nd Hand Corner:  
0261-36658

### MANGA VIDEOS

AD Police 1-4, Cryng  
Freeman 1-4, Gency-  
ber 1-3, Macross Plus  
1-3, Mermaid Forest  
Angel Cop 1-7, Tank-  
Police II 5-10 je 39,90  
Plastic Little, Lily the  
C.A.T. Amstage 1-2  
Venus Wars, Akira  
Tank Police 1+2/3+4  
Monster City, Robotech  
1-7, Street-fighter II  
Vampire Hunter D  
Doomed Megapolis  
Bounty Dog, Legend of  
Arkanis 1-4 je 49,90  
Ruft an für MEHRI

### SATURN und PC

Supergünstig auf An-  
trag! Saturn ab 39,-!

### 3D - Hologramme

Unglaubliche 3D-Bilder! Objekte scheinen herauszu-ragen! Bewegungssequenzen beim Betrachten im Vorübergehen! Faszinierende Bildübergänge (Morphing) bei Mehr-Phasen Bildern (P3 = 3 Phasen, je nach Blickwinkel).  
Klingonen/Ferengi/Borg - Kopf (P3): 89,-  
USS Enterprise Raumschiff: 89,-  
Deep Space Nine Raumschiff: 89,-  
Weitere STAR TREK-Motive vorrätig!  
ASTRO-Kugel (rosa Elektrolitze): ab 98,-  
LAVA-Lampen, versch.-farbig: ab 98,-  
Ruft an für viele weitere Motive ab 12,-!

### Inline - Skates

#### ROCES

Majestic 12	489,-
Street	339,-
Chapter	389,-
Lowrider	489,-
Impala 62	579,-
Rome	229,- usw.

Zahllose Stunt-Rollen und Grind-Plates lieferbar! Skates auch von:  
**Razor-Skates**  
Bauer, Out usw.

#### HYPNO-Skates

WELTNEUHEIT!  
Skates mit sekundenschnell abnehmbarer Alu-Schiene. Sicherheitsverschluss! Bequemer aber stabiler Softboot. Oberschuh: Die Innovation. Der neueste Skate am Markt! Endlich mit Skates in die Schule! 76 mm Rollen, Messing-Spacer! Versch. Modelle mit ABEC 1 bis ABEC 5. Höchste Qualität made in Italy (wie Roces...)

### TRADING CARDS

MAGIC CARDS: deutsch, englisch  
STAR WARS: Booster Expans. im Starter  
STAR TREK: Booster Expans. im Starter  
BATTLETECH: im Starter  
unim. Booster  
X-FILES: Booster u. Starter  
uvm.

DEUTSCH: Carlsen Verlag, Etnap Verlag, Splitter Verlag, Schreiber & Leser, Alpha Verlag uvm.  
US: Dark Horse, VZ Comics, CPM Comics, Antarctic Press, Venus Comics uvm.  
Abo-Dollar = 1,70DM  
Im Laden: 1,90DM

### Merchandise

STAR TREK  
STAR WARS  
X-FILES, TOONS ...  
Lebensgroße Pappefiguraufsteller, Hologramme, T-Shirts, Poster, Pins, Figuren, Raumschiffe usw.!  
Ruft an und tragt was wir zu Euren Lieblingsfilmen und Serien so alles da haben!

### MANGA COMICS

TSR: Spieler Handbuch, Players Handbook, DSA: Grundset, Erweiterungen, Magisches Abenteuer, Shadowrun, Earthdawn, Midgard, Chululu, P&P, Cyberpunk uvm.  
BATTLETECH: Bücher, Romane, Zinnminiaturen, GAMES WORKSHOP, Warhammer 40k, Armeebücher uvm.

### Rollenspiele

### Specials

SPORTSCARDS: Basketball, Baseball, KARTENZUBEHOÖR, Ordner, Hüllen uvm.

## Hint Shop

Lösungshilfe

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline- und 24 Std. Service.  
Pro Lösung nur 14,80 DM.

Wir führen über 300 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alone in the Dark 1 und 2	Fade to Black
Baphomets Fluch	Myst, Nrotopolis, Lost Eden
Blazing Dragons	Resident Evil
Chronicles of the Sword	Time Commando
Creature Shock	Tomb Raider
Cyberia 1	Warhammer
"D", Evocation, Blown Away	Wing Commander 3
Discworld 1 und 2	Zork: Nemesis u. v. m.

Ständig Neuheiten

Versandkosten: Per Nachnahme nur 8 DM

Sie finden uns auch im Internet  
<http://www.vo.lu/Hint-Shop>

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele-Tel/Fax: 033/3457001

Distributor für Österreich  
Kornfeld OEG-Tel/Fax: 0222.6897550/51

## Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Grundgerät 399,99DM  
N 64 us/jp RGB-Umbau+Hifi+Booster (Top Bild)+USA/Jap. Umrüstung 99,99DM  
Joypadverlängerung 2m 24,99DM  
Spiele z.B. Mario, Wave Race..ab 99,99DM

### Scart-Umschalter

Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.  
4-fach Umschalter 159,99DM  
7-fach Umschalter 249,99DM

### Umbau, Tuning

Playstation dt.jp.us mit Chip	89,99DM
Saturn dt.jp.us 50/60Hz	99,99DM
Super NES dt.jp.us 50/60Hz	99,99DM
Sega SMD dt.jp.us 50/60Hz	75,75DM
Jaguar 50/60Hz	75,75DM
Neo Geo, CD dt.jp.us 50/60Hz	99,99DM

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

### Wolfsoft

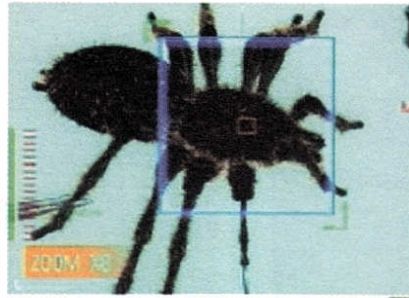
HARWARE SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP

NEU! Sony RGB BESSER!!!  
N64 S-VHS Kabel+Hifi 49,99DM  
Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi 59,99DM  
Neo Geo, CD-Kabel Stereo 49,99DM  
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 49,99DM  
Hifi Adapter für RGB-Kabel 39,99DM  
Jaguar RGB-Kabel+Hifi 39,99DM  
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u. a. Hersteller 49,99DM

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



Rangers ..... Q/X.3CZKB+N  
 Flyers ..... QYN79RB.ZXD  
 Senators ..... QTZ..TD-4V\*  
 Sabres ..... QPL7.TD-4XB  
 Whalers ..... QKX?3CZKB+L  
 Canadiens ..... QFMX6D3J?/K  
 Bruins ..... Q?Y+XG6LC+F  
 Penguins ..... Q.LZ.RB.ZXL  
 USA ..... Q.KSDZK7WQT  
 Canada ..... Q.SZ3F4MD\*D  
 99ers ..... Q.RX+N-SKB+



*Wem Spider zu unfair ist, der kann ja versuchen gleich die richtige Brutzel-Taktik für den Endgegner zu finden*



## SONY PLAYSTATION

### Player Manager

Und noch eine Wenigkeit von unserem Viel-tipser Patrick F:

Um eine bessere Mannschaft zu bekommen, sollte man während des Ladebildschirms ziemlich schnell X, X, Δ, R, L2, O, □, □, L1, O, X, O drücken.

## CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlenreihen über meinen Schreibtisch. Trotz der vielen Aussortiererei freu ich mich tierisch über jeden neuen Code, den Ihr mir frisch auf-tischt...

## SONY PLAYSTATION

### Spider

Daniel Thiemann aus Wilnsdorf ist von der ganz schnellen Truppe und kann daher bereits auch schon mit allen Levelcodes aufwarten.



Sinks ..... CHMLC939GPR8F3LWGT53  
 Lap Top ..... 86MLC939GPR8F3VFQ554  
 70's Room ..... FW1MC939GPR8F3BF7KT1  
 Boxes ..... FW1MC939GPR8F36DTS3  
 Conveyors ..... BSRMC939GPR8F3VTKKT1  
 Machine Room. WDRQC939GPR8F3LM8S95  
 Tubes ..... 8WV5L939GPR8F36DTS3  
 M.Arm Boss .... 8WV5L939GPR8F3G1QJB4  
 Down The Street . 9WV5L939GPR8F3LRT6S4  
 Side of the Building 6SX5S939GPR8F3LRT6S4  
 Park ..... W9PNT839GPR8F3B9LV53  
 Under the Street N7KB3Y19GPR8F3V95HR5  
 Along the Street N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3  
 Display Cases.... P7KB3Y19GPR8F3BPF6C3  
 Volcano ..... G7KB3Y11GPR8F3BPF6C3  
 Dino Bones .... H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4  
 Model City..... J7KB3Y1GWPR8F31766D1  
 Temple ..... K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4  
 Museum Boss.... K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4  
 The Wells..... V7KB3Y1B15S8F3Q57QC1  
 Along the Sewer W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95  
 Food Cartons .. X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3  
 Up the Well.... Y7KB3Y1VW16QF3Q57QC1  
 Ryans World ... Q7KB3Y1LDRTQ3VKCDT1  
 Circuit Boards . Q7KB3Y1LDRTQ3VLCQSR3  
 Lap Top 2 ..... R7KB3Y118H56T1WTY4R4  
 Hard Drives ... S7KB3Y118H56T1TCQSR3  
 Brians Foly.... T7KB3Y118H56T1FNY4R4  
 On the Ceiling .. T7KB3Y118H56T1TC4LD1  
 Kip's Bonus..... 68KB3Y118H56T151P6C4  
 Brain Boss..... 68KB3Y118H56T1TMVM35

## SEGA SATURN

### Soviet Strike

Ralf Pietruschka aus Leverkusen, der sich endlich mehr Mühe mit detti mieser Klaue gegeben hat, weshalb sein Name diesmal auch lesbar war, hat sich unlängst die SAT-Version von EAs Strike-Sequel geholt und die fünf Paßwörter in zwei Nightsessions erspielt:

Kampagne 1: MAROZ  
 Kampagne 2: KRAZHA  
 Kampagne 3: VERBLUD  
 Kampagne 4: YADRO  
 Kampagne 5: PERIWOROT

## SEGA SATURN

### Command & Conquer

Mit etwas Verspätung werden wir nun auch der SAT-Version dieses Klassikers gerecht. Thomas Manthey aus Gartow stellte an dieser Stelle freundlicherweise seine Paßwörter zur Verfügung, während der gute Patrick F. hingegen noch fünf weitere Cheats ausfindig gemacht hat (in der letzten Ausgabe standen schon die ersten drei). Um Verwechslungen zwischen dem Buchstaben „I“ und der Zahl „Eins“, bzw. zwischen dem Buchstaben „O“ und der Zahl „Null“ zu vermeiden, haben wir generell alle Zahlen fett gedruckt.

### NOD

Level	Land	Stadt	Passwort
2	Ägypten	Kairo	K8SYV8F3H
2	Ägypten	Kairo	WW44Y5ETB
3	Sudan	Khatum	NUY95GNHD
3	Sudan	Khatum	JAAJF0OM7
4	Tschad	N'djamena	ALV4D8JCQ
4	Tschad	N'djamena	82C9FIO4C
5	Mauretanien	Pran	OSKUCC9W5
6	Elfenbeink.	Yamoussoukro	K8SG5JAWQ
6	Benin	Portonovo	6295PDKYM
6	Nigeria	Abuja	ISHD5PRQ1
7	Gabun	Libreville	40651107E
7	Kamerun	Yaounde	WWMD4T00K
7	Zentr.afr. Rep.	Bangui	406509AVW
8	Zaire	Kinshasa	NIENPZNOA
8	Zaire	Kinshasa	ZIWUMK27S
9	Ägypten	Kairo	2ZGT0XW3Y
9	Ägypten	Kairo	LA7QIZMWU
10	Angola	Luanda	E7Y5EYMTT
10	Tansania	Dar-Es-Salam	4IX5BGNGF
11	Namibia	Windhoek	WWMDN88D1
11	Mosambik		8KY1ZWLANA
12	Botsuana	Gaboronf	NBBLVRTA7
12	Botsuana	Gaboronf	B60XHAOZA
13	Südafrika	Kapstadt	ZHYG3LZIF
14	Südafrika	Kapstadt	H0139CXH4
15	Südafrika	Kapstadt	NBD97FDAX

### GDI

2	Estland	Tallin	8KGSAAVVR4
3	Lettland	Riga	4IWMCXZFX
4	Polen	Warschau	UDDWOIFW7
4	Polen	Warschau	8KY307P03



4	Weißrußl.	Minsk	OS23G2A2D
5	Ukraine	Kiew	WWMVU2PD1
6	Tschechien	Prag	61UP329J5
7	Tschechien	Prag	OS23HYHYD
8	Österreich		YY9WHZLPL
8	Slowakei	Bratislava	UVGTVAC9G
9	Ungarn	Budapest	AL29X7UVJ
9	Ungarn	Budapest	41UCIRYBV
10	Slowenien	Ljubijana	40GCELQEP
10	Rumänien	Bukarest	8KGSU0YMI
11	Griechenl.	Athen	GOIB4XNUX
12	Albanien		ACHTV9I44
13	Jugoslawien	Belgrad	ISL5NV0WV
13	Jugoslawien	Belgrad	G6A6L4KDT
14	Jugoslawien	Belgrad	J8GZNJ4W6
15	Bosnien	Sarajewo	GOITEQ80L
15	Bosnien	Sarajewo	CHQXYOITR
15	Bosnien	Sarajewo	C4QFPEWNX

Die folgenden Cheats werden wieder einfach während des laufenden Spiels eingegeben.

#### 5000\$ Credits:

→, ←, A, B, C, Z, Y, X, →, ←

Nachdem man eine Hand von Nod, bzw. eine Cyborg-Fabrik gebaut hat, kann man nun viele schöne Extra-Einheiten bauen:

Y, A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑

Diesen Code gibt man erst nach dem Bau eines Orcas ein. Er ist dann mit zwei sehr starken Lasern ausgerüstet:

X, Y, Z, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, X

#### Die gesamte Karte wird enthüllt:

↑, ↓, →, ←, A, ↑, ↓, →, ←, A

Man kann ein Chemisches Labor bauen und Visceroids produzieren:

C, →, A, Z, Y, B, ↑, B, B, A

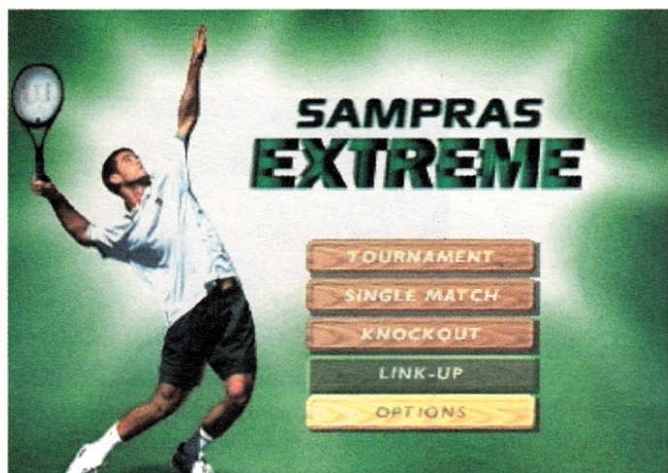
## SONY PLAYSTATION

### Sampras Extreme Tennis

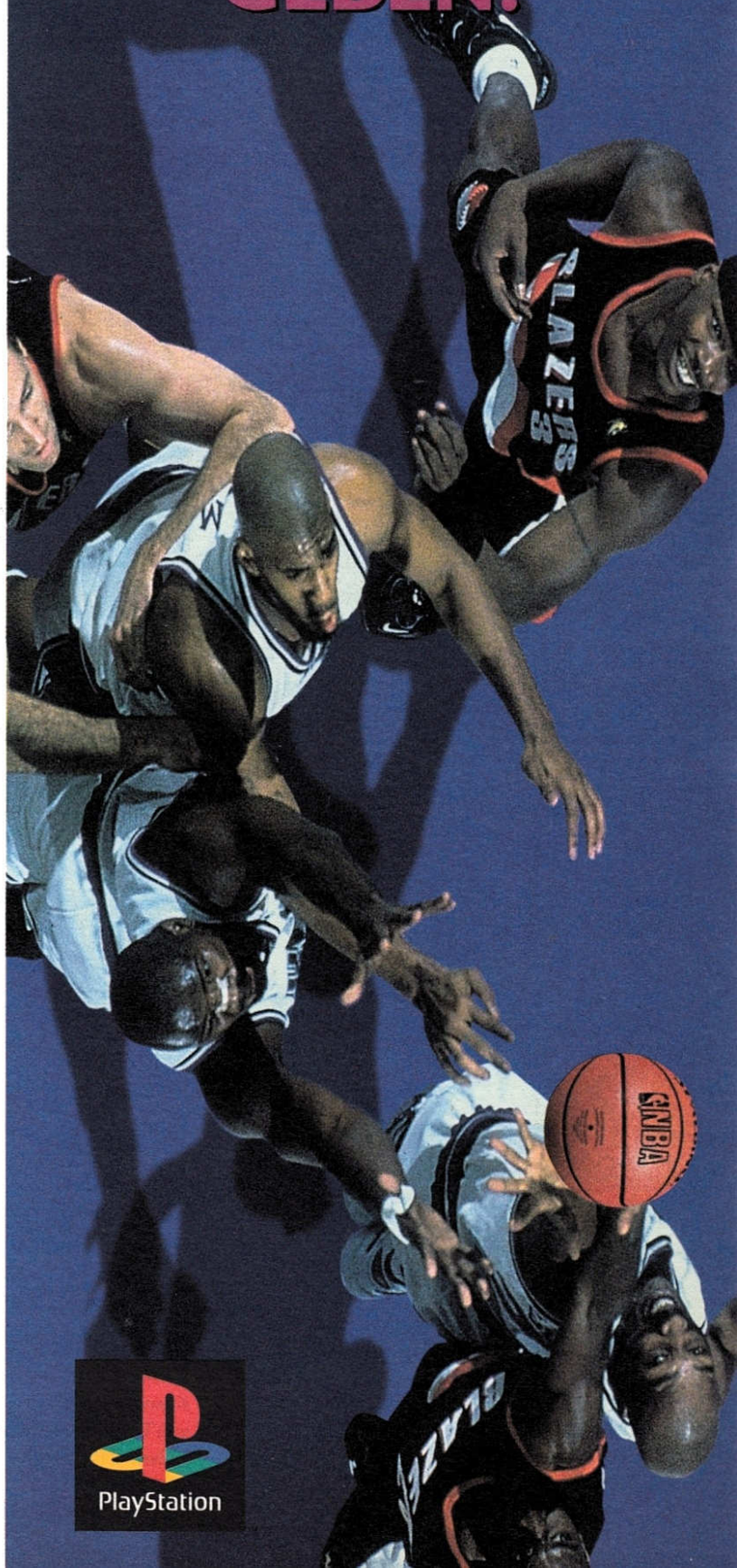
Von Lukas Stahl stammt ein ellenlanges Paßwort, welches aber den Vorteil hat, daß Ihr nun auch das NYC-Feld bei den Austragungs-orten anwählen und somit in der Bronx spielen könnt, sowie alle vier geheimen Spieler zur Verfügung habt. Es lautet:

ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI

*So sah die  
Menüführung mal  
vor einem Jahr aus.  
In der Vorversion  
war die Bronx noch  
gar nicht enthalten.*



# HEUL' NICHT GLEICH, WENN DIESE JUNGS DIR 'NEN KORB GEBEN.





## SEGA SATURN

## Lost Vikings 2

Da von Euch nichts gekommen ist, mußten wir selbst in die Trickkiste greifen. Den Verlag wird's freuen: wieder ein Scheinchen gespart...

Level 2	.....ISTS
Level 3	.....2NDS
Level 4	.....TRSH
Level 5	.....SWIM
Level 6	.....WOLF
Level 7	.....TIM3
Level 8	.....K4RN
Level 9	.....B0MB
Level 10	.....WZRD
Level 11	.....BLKS
Level 12	.....TLPT
Level 13	.....GYSR
Level 14	.....B3SV
Level 15	.....R3T0
Level 16	.....DRNK
Level 17	.....Y0VR
Level 18	.....OV4L
Level 19	.....TIN3
Level 20	.....D4RK
Level 21	.....H4RD
Level 22	.....HRDR
Level 23	.....LOST
Level 24	.....OBOY
Level 25	.....HOM3
Level 26	.....SHCK
Level 27	.....TNNL
Level 28	.....H3LL
Level 29	.....4RGH
Level 30	.....B4DD
Level 31	.....D4DY

## SONY PLAYSTATION

## Excalibur

Torsten Tag aus Weisswasser hat sich eindeutig am schnellsten auf Telstars Untergrund-Adventure gestürzt, das ja erst letzten Monat neu erschienen ist, und uns als Osterei sozusagen seine Paßwörter rübergeschickt.

Level 2	△□×○○△
Level 3	○□×○○△
Level 4	□×△△×○
Level 5	○×○△□×
Level 6	×○△□○○
Level 7	□□○○×△
Level 8	○×□△□□
Level 9	△×△○○△
Level 10	△○○□△×
Level 11	×□□×△□
Level 12	○△×○○○
Level 13	□△○×××

Von uns gibt es als Zugabe noch vier Cheats, die im Pausenmodus eingegeben werden. Mit dem X-Knopf aktiviert Ihr jeweils den Cheat:

Volle Energie	△△△□□□□□
Volle Schwert-Energie	△△□□○○□□
Level-Skip	□○○△○○△△
Kollisions-Punkte	○○○○○○○○

## GALERIE 5

Neueinsteiger Steffen  
Helwig aus Berlin ist diese  
Ausgabe gleich noch mit  
einem zweiten Finsterling  
aus seiner Frühjahrs-  
kollektion vertreten



## SONY PLAYSTATION

## Mechwarrior

Daniel Siegmund/ Bielefeld, ließ scheinbar keine Minute verstreichen, nachdem er ein PS-MW zwischen die Finger bekommen hatte. Um unsererits nicht überaktuell zu sein und weil auch der Platz langsam knapp wird, heben wir Daniels Falcon-Codes einfach bis zum nächsten Heft auf. Hier schon mal der 1. Teil:

## Clan Wolf — Trial of Refusal

Mission 2:	L#00 A<0+ #4
Mission 3:	0/00 A<+ +U=
Mission 4:	L/00 A<L+<#
Mission 5:	0000 A<<4YT
Mission 6:	L000/<04YL
Mission 7:	0X00/<+4TT
Mission 8:	LX00/<L40A
Mission 9:	0Y00/<<U+U
Mission 10:	LY00=<=UTA
Mission 11:	0A00=<+UY>
Mission 12:	LA00=<LU+L
Mission 13:	0<00*<=<=<=
Mission 14:	L<00*<0=U#
Mission 15:	0>00*<+0#0
Mission 16:	L>00*<L=L4
Abspann:	L>00A>L=T*

## Wolf Dragons:

Mission 2:	LT00 A<0LUU
Mission 3:	0*00 A<+L#+
Mission 4:	L*==A<LLLX

## Freebirth Trials:

Mission 2:	LL00 A<0Z0<
Mission 3:	0Z00 A<+Z+Y
Mission 4:	LZ00 A<LZY*

## SONY PLAYSTATION

## Time Commando

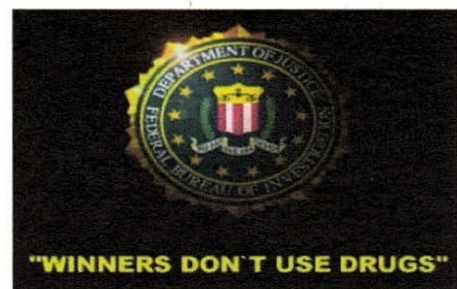
Kleiner Nachtrag zu den Codes aus VG 11/96 von Taner Akyüz: Es gibt noch ein zusätzliches Paßwort: PAYFUPIW (für Beyond Time).

## DICKES ENDE

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst dich schon umschaun, das dicke Ende kömmt noch.“ Wie recht die Propheten in unserer Mitte doch alle haben. Hier isset endlich wieder:

## Ohne Worte

Manche Hersteller müssen scheinbar wirklich arg auf's Geld schauen, wenn sich inzwischen schon namhafte Spielefirmen vom FBI sponsorn lassen. Oder wollte man sich hier gar an die eigene Nase fassen, und beklagt vielleicht nur das hausgemachte Dilemma der jugendlichen Spiele-Junkies, die von der Games-Industrie durch aggressive Werbung erst produziert werden? Das würde dann aber bedeuten, daß man seine Kiste nach so einem Vorspann gleich wieder ausmachen müßte, um bloß nicht in Gewissenskonflikte zu geraten. Sollte uns dies nicht enorm zu denken geben? (Steffi Graf hat schließlich auch gesagt: Keine Macht den Doofen, oder so ähnlich...)



Ein ziemlich beeindruckender Vorspann, den sich Acclaim da in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Bundespolizei ausgedacht hat



## Wie läuft's?

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen“ beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. gespielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

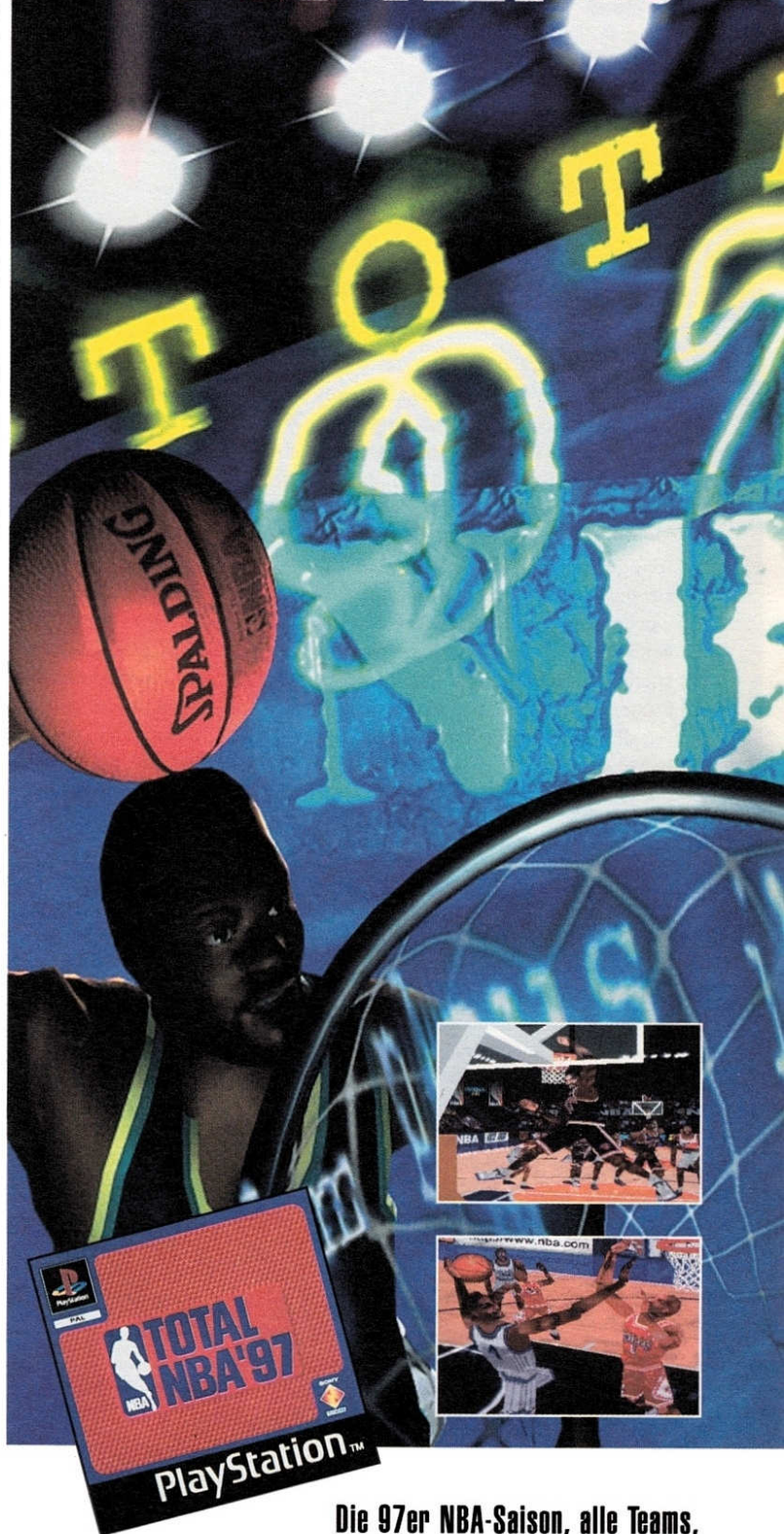
5. Tips und Lösungshilfen zu **Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen** sind definitiv „out“, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **DKCI und 2, Tekken oder Toshinden** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

**Magna Media Verlag AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Rubrik: Tips & Tricks**  
**Hans-Pinsel-Straße 2**  
**85540 Haar bei München**

# DUNK'S IHNEN!



Die 97er NBA-Saison, alle Teams,  
alle Spiele und Du mittendrin. Zeig den Jungs,  
was 'ne richtige Offence ist.  
Slam it! Dunk it! Move it!



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



# LESERPOST

Nachdem mit der Wertungsliste eh schon Statistik in diesem Heft hoch im Kurs ist, wollen wir aufgrund eurer Nachfragen hier auch die Spitzenreiter in den einzelnen Kategorien auszeichnen. Zudem läßt eure Beteiligung am Forum etwas zu wünschen übrig, denn die Zahl der normalen Leserbriefe überwiegt bei weitem. Deshalb verschieben wir das Raubkopierthema in der Hoffnung auf mehr Resonanz bis auf weiteres.

## Goldmedaillen

Ich möchte gerne mal wissen, welches eigentlich das beste Spiel in der Kategorie Grafik, Sound und Gameplay ist. Meiner Meinung nach würde Resident Evil in allen Kategorien haushoch überlegen sein. Da ist zum einen die geniale Grafik, bei der sich selbst das Nintendo 64 richtig anstrengen müßte. Dann dazu dieser perfekt abgestimmte Sound. Da wurde auch das kleinste Geräusch mit hineingenommen. Und dieses Gameplay. Ihr habt ja auch geschrieben, daß Ralph und Tet ganze 12 Stunden (!) ohne Pause (Anm. der Red.: O.K., mit ein paar Verzweiflungspausen...) Resident Evil durchgespielt haben. Das beweist doch die Qualität dieses Spiels.

Andre Ehrhardt, Neukirchen

Du sprichst mir aus der Seele. Ich persönlich finde vorberechnete Rendergrafik im Stile von Resident Evil auch wesentlich hübscher anzusehen, als in Echtzeit berechnete, texturierte 3D-Polygongrafik. Da wir aber als Fachmagazin objektiv bleiben müssen, werden diese wesentlich aufwendiger zu programmierenden Realtime-Grafiken im Normalfall höher bewertet. Nun zu Deinen Fragen: Angenommen, die Videospielesaison wäre nun zu Ende, an wen würden die kleinen Kristallkugeln für Grafik, Musik und Soundeffekte gehen? Nach endlosem Wühlen in unseren Archiven haben wir beschlossen, uns hier mal auf Playstation und Saturn zu beschränken (16-Bit ist nicht mehr aktuell und N64 mangelt es noch an Titeln). Zunächst PS: In der Kategorie Grafik geht die Goldmedaille mit satten 92% an **NBA in the Zone 2** gefolgt von **FIFA 97** (90%) und **Soul Edge** (89%). In puncto Musik ist bis dato unübertroffen: **Disruptor** mit 91% vor **Suikoden** (89%) und **Return Fire** (86%). Beim Thema Soundeffekte konnte uns bis heute kein Spiel wirklich vom Hocker reißen. Hier liegt vorn **Sämpas Extreme Tennis** mit 85% gefolgt von **Madden 97** mit 84% sowie **Disruptor** und **Gex** mit jeweils 82%. Zum Vergleich: Resident Evil kassierte folgende Punkte: Grafik: 86%, Musik: 80%, Soundeffekte: 81%, landete also in allen Kategorien fast auf dem Treppchen. Nun zur Preisverleihung für den Saturn: In der Kategorie

Grafik finden sich fast ausschließlich Sega-Eigenproduktionen auf den vorderen Plätzen: **Nights** mit 90% vor **Sega Rally** (89%) und **Panzer Dragoon 2** sowie **Thunderhawk 2** mit jeweils 87%. Kurios dagegen die Musikwertung: Hier behauptet sich **Return Fire** mit coolen 86% ganz klar vor einem Fünferpack mit jeweils 82%: **Fatal Fury 3**, **Thunderhawk 2**, **NHL Allstar Hockey**, **Deadalus** sowie **Hyper Parodius**. Bei den Soundeffekten heimst wie so oft ein Sportspiel Platz eins ein: **Madden 97** mit 84% vor **Thunderhawk 2** (81%) und **Fifa 97** (80%). Die Rekorde bei den Spielspaßwertungen entnimmt bitte unserer Wertungsliste in diesem Heft. So, zum Abschluß unseres Datenbankausflugs noch zwei Schmankerl: Den absoluten Rekord in allen Kategorien auf allen Systemen hält nach wie vor **Donkey Kong Country 3** (SNES) mit einer Grafikwertung von atemberaubenden 98%, da hier die Hardware fast bis zum allerletzten ausgereizt wurde. Die saure Gurke für den Minusrekord in puncto Grafik bei einem echten Next-Generation-Spiel (d.h. wir lassen Ol-

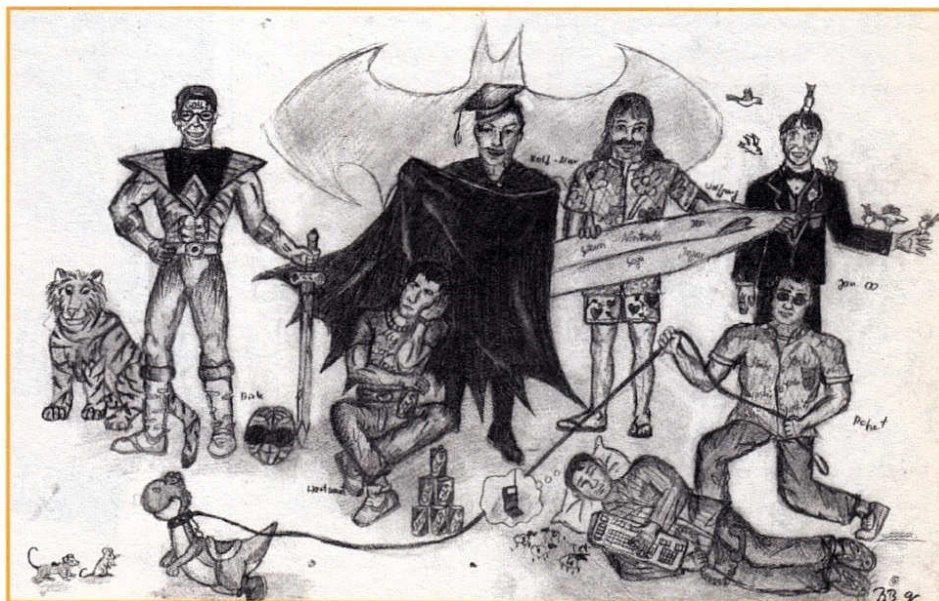
die-Compilations mal außen vor) geht an **Virtual Hydlide** (SAT) mit unglaublichen 13%. Damit dürfte Euer Prozentzahlhunger fürs erste gestillt sein, oder?

## Zweigeteilte Wertung

Hallo Redaktion VG, wie Ihr ja schon bemerkt habt, scheinen die Entwickler Freude daran gefunden zu haben, ältere Spiele für 32-Bit-Konsolen umzusetzen. In dieser Situation habt Ihr, so finde ich jedenfalls, eine schwierige Lage. Denn es gibt Render-/Polygon-versessene Spieler und es gibt solche wie mich, die gerne mal wieder einen guten 2D-Shooter oder ein cooles 2D-Fighting-Game zocken. Spiele wie **King of Fighters 95/96** für den Saturn suchen zweifellos ihresgleichen und sind spielerisch zum Teil motivierender als 3D-Games. Ich schlage dazu folgendes vor: Gebt doch bei Oldies zwei Wertungen an, eine für Zocker der älteren Generation und eine für Next-Generation-only-Freaks. Übrigens finde ich es als langjähriger VG-Leser äußerst cool, daß Michael Hengst wieder einen Platz bei Euch gefunden hat. Ebenfalls wünsche ich natürlich Hartmut alles Gute. Ach ja: Wäre Michael eigentlich auch zu Euch gekommen, wenn es **Mario 64** nicht gäbe, oder wäre er nur zur Power Play gegangen?

Andre Meier, CH-Cham

Also Andre, da verwechselst Du ein paar Dinge. Es gibt nämlich einen Unterschied zwischen echten Oldies und 2D-Games, die brandneu für die Next-Gen-Konsolen erscheinen. Letztere müssen sich unserem harten Test genauso stellen wie High-Tech-3D-Fetzer und das kommt dann in der Spielspaßwertung zum Ausdruck, die sich absolut versteht, d.h. aussagt, ob's denn nun Spaß



Dieses opulente Kunstwerk stammt von unserem Fan Bianca Behrens (16) und skizziert das VG-Team gemäß den Infos auf der „So werten wir“-Seite in der VG 9/95. Sie hat uns geschrieben, daß sie den Stift dazu schon mit 14 in die Hand genommen hat, sich dann aber knapp zwei Jahre nicht getraut hat, das Bild einzuschicken. Also Picassos unter Euch: Keine Hemmungen beim Zusenden!!



macht oder nicht. Da macht es wirklich keinen Sinn, das Ganze noch in zwei Spielspaßwertungen aufzuschlüsseln. Sinnvoll wäre dies in der Tat bei den Oldie-Compilations, die gerade in Mode sind. In diesem Fall versteht sich die Wertung als solche für echte Klassiker-Liebhaber. Eine entsprechende Next-Gen-Wertung würde deutlich niedriger ausfallen, aber das könnt Ihr jeweils detailliert im Meinungskasten nachlesen. Da nun dieses Genre eine klare Minderheit darstellt und wir unser System nicht unnötig verkomplizieren wollen, belassen wir's in diesem Fall bei einer Wertung. Die einzige Ausnahme, die wir machen, sind Spiele, bei denen ein eklatanter Unterschied zwischen Ein- und Mehrspielermodus auszumachen ist. Dort vergeben wir dann auch zwei getrennte Wertungen. Zu Michael Hengst: Als er mit Schaum vorm Mund vor unserem Spelezzimmer mit laufendem **Mario 64** stand und bettelte, wieder aufgenommen zu werden, zwangen wir ihn dazu, einen Vertrag zu unterschreiben, der ihn dazu verpflichtet, ab sofort alle **Power Rangers**- sowie **Rise of the Robots**-Sequels und **Acclaim**-Wrestlingspiele zu testen. Nein, aber mal im Ernst: Nachdem Hartmut seinen Abschied kundgetan hat, war man natürlich auf der Suche nach einem kompetenten Nachfolger, und wie das Leben so spielt war auch Michael gerade auf der Suche nach einem neuen Job und so fanden sie sich wieder.

### Rundumschlag

Hi VG, ich muß sagen, ich bin stinkewütend auf Sega und die gesamte Videospielindustrie. Von Sega bin ich enttäuscht, weil sie in ihren Prospekten immer von den tollen Saturn-Exklusivprodukten wie **Sega Rally**, **Virtua Fighter** etc. prahlen und diese Titel dann für den PC umsetzen. Daß das Ganze bei der relativ schlechten Marktlage Segas nicht ganz unvermeidbar ist, kann ich aber dennoch verstehen. Sega sollte trotzdem mehr TV-Werbung machen, Bandai hat das doch mit den Millionenverlusten im letzten Jahr auch noch geschafft. Auf die restliche Industrie bin ich wütend, weil sie den Saturn nicht sonderlich gut unterstützen. (...) Außerdem kann ich die Euphorie um das N64 nicht verstehen. Ich habe bereits vor einiger Zeit die Möglichkeit gehabt, **Mario 64** ausgiebig zu spielen und es hat sich nicht als der Knaller herausgestellt, den ich mir erhofft habe. Die Grafik ist nicht annähernd so detailliert wie etwa die von **Nights**. Auch die Geschwindigkeit bei den Rennleveln ist nicht so hoch wie bei Segas **Fly'n'Run**. Bereits nach vier Tagen hat man sämtliche 120 Sterne, die 100 Leben und einen Kuchen gebacken. Ich jedenfalls bleibe beim Saturn und kann allen Mitleidenden nur dasselbe raten.

Sebastian Kalitzki, Düsseldorf

Oh je, oh je Sebastian. Hast du Deinen Brief eigentlich selbst durchgelesen, bevor Du ihn abge-

schickt hast? Vor lauter Widersprüchen weiß ich gar nicht, wo ich anfangen soll. Einerseits vertuefst du Sega, nicht mehr exklusiv für den Saturn zu entwickeln, gibst Dir die Antwort auf das Warum (eben deren schlechte Marktsituation im Konsolenbereich) im selben Satz und verteidigst anschließend doch vehement deren 32-Bitter, ohne jedoch eine Alternative aufzuzeigen, indem Du auch noch das N64 schlechtmachst. Da Sega in allen wichtigen Märkten (USA, Japan, Europa) im Konsolenbereich (nicht jedoch im Automatenbereich!) inzwischen weit hinterherhinkt, ist es doch durchaus legitim, mit PC-Umsetzungen Geld für neue Projekte einzufahren. Das machen andere Firmen doch genauso, wie das Beispiel SNK zeigt. Dort werden das Neo Geo (CD) und deren Fans ziemlich stiefmütterlich behandelt, da alle Neuerscheinungen postwendend ebenfalls bei der Konkurrenz von Sony und Sega veröffentlicht werden, mit klaren Qualitätseinbußen allerdings, da nützt selbst die RAM-Cartridge nichts. Nun zum Thema N64: Du setzt ein ganzes System heftigster Kritik aufgrund eines einzigen, auch noch sehr guten Spiels aus, indem Du es mit einem Spiel eines ganz anderen Genres vergleichst. Nein, so läuft das nicht! Zugegeben, **Mario** ist auch nicht mein Fall, aber es ist objektiv gesehen ein Geniestreich und nun mal kein Rennspiel, und wenn Du es in vier Tagen durchspielen willst, mußt Du entweder der neue König der Videospieler sein oder 96 Stunden auf Schlaf verzichten können. Von den ganzen anderen N64-Klassenspielen ganz zu schweigen. Also Leute, wenn schon Kritik, dann bitte fundiert und mit stichhaltigen Argumenten!

### Spiele aus Europa in Übersee

Sehr geehrte VG-Redaktion (Anm. d. Red.: Wow, wie formell!), seit Jahren versorgt uns Japan oder die USA mit der neuesten Hardware und allen (un-)möglichen Spielen. (...) Wenn man von Videospielen spricht, dann meint man Japan und Nintendo. Doch was ist mit den Spielen aus Europa? Sind die in den USA und in Japan genauso erfolgreich wie hier? Nehmen wir einfach mal **Cores Tomb Raider**. Hierzulande ist es bekannter, erfolgreicher und beliebter als so manches Spiel aus dem Land der aufgehenden Sonne. Meiner Meinung nach stößt Mrs. Croft durch ihr realistisches Aussehen **Crash Bandicoot** oder auch **Mario** locker auf den zweiten und dritten Platz. Man braucht sich nur die bisherigen Verkaufszahlen anzusehen. Doch wie sieht es in Amerika und Japan aus? War es dort genauso erfolgreich wie hier? Ist es dort überhaupt erschienen? Wenn nein, werden Games aus Europa eigentlich groß beachtet? Mich interessiert das sehr, denn es sagt doch viel über das Verhältnis des weltweiten Videospielgeschäfts aus.

Tom Karnott, Senden

Wollen wir uns mal das Beispiel Japan ansehen. Nach eingehender Rücksprache mit unserem Ex-

perten Tet kamen wir zu folgendem Schluß: Im Mekka des Videospieles existiert ein eigenes Genre, das übersetzt etwa „westliche Spiele“ bedeutet. Da in Japan ständig eine unüberschaubare Menge neuer Spiele auf den Markt geworfen wird, interessiert die Leute vor allem das, wofür geworben und berichtet wird und das sind in der Hauptsache nun einmal einheimische Spiele. In japanischen Zeitschriften wird zur Zeit in jeder Ausgabe etwa 20 Seiten über das neue **Final Fantasy** berichtet, während es der europäische Hit **Tomb Raider** gerade mal auf eine (!) Seite brachte. Zudem wurde der Artikel mit einer Anime-Lara Croft verziert, ohne die das Spiel wahrscheinlich gar keine Beachtung finden würde. Insgesamt ist es nun so, daß die Japaner zunächst einmal auf die Grafik eines Spiels schauen und von der westlichen (d.h. auch europäischen) Art der Polygongrafik gar nicht angetan sind. Außerdem ist man dort der Auffassung, daß westliche Spiele viel zu schwer seien und die Beschäftigung damit eher in Arbeit als in Spaß ausartet. Obwohl es dort genauso wie bei uns einige wenige Freaks gibt, die auf westliche Spiele stehen, liegen die Verkaufszahlen von **Tomb Raider** etwa in einem Bereich, der nicht nennenswert ist. **Acclaim Japan** etwa hatte mit den in USA und Europa produzierten Titeln offenbar einen derart niedrigen Umsatz, daß man auf eigene Faust versuchte, mit einem auf den japanischen Markt zugeschnittenen Titel namens **Virtual Foto Studio** (ist klar, was das für eine Art Spiel ist, oder?) für Kasse zu sorgen. Nicht einmal das **Acclaim** Hauptquartier in den Staaten wußte davon. Um also Deine Fragen mit einem Satz zu beantworten: Westliche Spiele finden in Japan wenig bis gar keine Beachtung, so gut sie nach unserem Ermessen auch sein mögen. In den Vereinigten Staaten ist das natürlich ganz anders. Da europäische und US-Games inhaltlich sowie grafisch auf einer Wellenlänge schwimmen, pendeln sich die Umsatzzahlen europäischer Spiele hierzulande wie über dem großen Teich etwa auf demselben Niveau ein, vorausgesetzt der europäische Hersteller besitzt dort einen eigenen Vertrieb oder guten Partner als Distributor.

### Capcom-Mania

Ich bin ein großer Capcom-Fan sowie stolzer Besitzer einer Playstation. Obwohl ich durch Eure Zeitschrift sehr gut informiert bin, habe ich trotzdem noch einige Fragen.

1. Ist eine Umsetzung von **X-Men** oder **Cyberbots** für die PS geplant?
2. Wird **Streetfighter Ex** für die PS umgesetzt?
3. Warum gibt es für den Saturn **Darkstalkers 2** und für die PS nur den Vorgänger?
4. Für welche Systeme sind Umsetzungen von **Streetfighter 3** und **Darkstalkers 3** geplant?
5. Was hat es mit der Bildergalerie auf sich, die auf der Rückseite der Packung von **Streetfighter Alpha 2** beschrieben wird?
6. Ich habe etwas von **Streetfighter vs. X-**



**Men** gehört. Worum handelt es sich dabei?

7. Wie lautet der Code von Evil Ryu, oder ist der in der PS-Version von SFAlpha 2 nicht enthalten?

8. Gibt es schon Action Replay Codes für die PS-Version von SFAlpha2 (Pal)?

Dennis Berls, Leverkusen

Eigentlich beantworten wir Fragen à la „Wann erscheint Spiel X für System Y?“ nicht mehr, aber da ich heute meinen großzügigen Tag habe, hast Du Glück gehabt.

Zu 1. An **X-Men** für PS wird immer noch gewerkelt, genauso wie das bei **Darkstalkers** ewig lang der Fall war, weil Capcom von der Leistung der beauftragten Drittfirma lange nicht zufrieden war. Ein exakter Release-Termin ist deshalb noch nicht in Sicht. **Cyberbots** ist in Japan gerade erschienen, allerdings ebenfalls bis dato Saturn-only. Ihr könnt hier mit acht auf futuristisch getrimmten SF-Charakteren (Ryu und Co.) in zwölf verschiedene Kampfroboter steigen und dem Gegenüber mit Mega-Combos den Hintern versohlen. Die Umsetzung ist sehr gut gelungen und bietet leckerste Animationen. Leider hatten wir in dieser Ausgabe wenig Platz und müssen Euch leider mit einem Mini-Test vertrösten, der aber das Wesentliche rüberbringt. Über eine PS-Version ist bis dato noch nichts bekannt.

2. Sehr wahrscheinlich, da die PS-Hardware mit

Polygon-Beat'em Ups exzellent umgehen kann.

3. Da mußt Du schon die Capcom-Marketingabteilung fragen. Es ist aber doch schön zu sehen, daß es auch ein Softwarehaus gibt, das zumindest teilweise den Saturn bevorzugt, denn auf eben DS2, X-Men sowie Cyberbots warten PS-Fans bislang vergeblich, werden dafür aber wieder mit **Resident Evil** entschädigt.

4. Der dritte **Darkstalkers**-Teil existiert noch nicht mal in der Spielhalle, ist aber gerüchteweise fürs N64 geplant. Über Umsetzungen von SF3, das gerade in den Arcades debütiert und für Furore sorgt, ist noch nichts geplant, wohl aber für **Streetfighter Alpha 3**, das PS- und Saturn-Besitzer wieder in Entzückung versetzen soll.

5. Schätzungsweise die Standbildchen, die Du nach dem Durchspielen zu Gesicht bekommst

6. Das Spiel existiert bereits seit etwa einem halben Jahr in den Spielhallen. Hier könnt Ihr ein Team aus einem Straßenkämpfer und einem X-Man wählen und müßt gegen ein Gegner-Duo antreten. Das Besondere dabei: Ihr könnt während des Matches jederzeit zwischen den beiden Charakteren wechseln und auch Super-Special-Team-Moves einsetzen, an denen beide Fighter beteiligt sind. Das Spielsystem ist an **X-Men** mit ultrahoher Sprünge angelehnt und die Backgrounds sind erschreckend schwach gezeichnet. Sollte wohl als Zwischenhappen für neue SF-Epen dienen.

7+8: Das ist etwas für unseren Tips-Onkel Dirk.

## FORUMTHEMA

Wer kennt das leidige Problem nicht: Voller Vorfreude schiebt man das eben neuerstandene Modul oder die CD in den Konsolenschacht, aber der Screen bleibt gnadenlos schwarz. Oder aber Ihr steht kurz vor dem letzten Endgegner, als die Konsole sich mit einem kurzen Pfeifton verabschiedet, was auch passieren kann, solltet Ihr in gutem Vertrauen einen nicht lizenzierten Adapter benutzen. Voller Panik kramt man im Speicher nach der Servicenummer des Soft-/Hardwareherstellers in der Hoffnung auf baldige Genesung des Systems. Unsere Fragen dazu: Seid Ihr mit den Serviceleistungen der Videospielfirmen zufrieden? Wie lange läßt man Euch im Falle eines Defekts im trauten Heim ohne Konsole schmoren? Stehen die Reparaturpreise außerhalb der Garantiezeiten in einem fairen Verhältnis zur erbrachten Leistung? Helfen die Firmen auch bei Verwendung von importiertem Zubehör/Spielen? Oder habt Ihr gar den Eindruck, daß nach dem Verkauf des Neuproduktes das Interesse am Kunden gleich null ist, was sich schon an unfreundlicher Behandlung bei den Hotlines erkennen läßt? Schreibt uns!

## RAT UND TAT

**Selbst ist der Mann – so scheint zur Zeit die Devise bei einigen von Euch zu lauten, denn Fragen nach Selbst-Umbaumöglichkeiten oder Programmertips trudeln häufiger in der Redaktion ein. Außerdem beschäftigt natürlich immer noch das N64.**

### Turok selbstgemacht?

Hi VG, ich habe Eure Zeitschrift seit einem guten Jahr entdeckt und bin total begeistert. Ich bin ein ziemlicher Freak und habe mich vor gut zwei Jahren angefangen zu fragen: Wie machen diese Firmen bloß ihre Spiele, wie ist das überhaupt möglich? Just von diesem Zeitpunkt an habe ich begonnen, mich mit dem Programmieren auseinanderzusetzen. Zuerst war es nur Basic, mittlerweile aber schon C. Kleine Spiele kann ich bereits programmieren, wie aber diese 3D-Grafiken à la Mario 64 oder Turok erstellt werden, ist mir ein Rätsel. Ich denke, die programmieren sich einen Editor, oder? Könntet Ihr nicht mal ein Programmier-Special bringen, in dem allen Spielern und Freaks das Ganze grob erklärt wird. Ich denke, das würde nicht nur mich brennend interessieren.

Michael Schaub, CH-Zürich

Ein Freak? Und kennst uns erst seit einem Jahr? Da ist aber noch einiges nachzuholen! Ja, wie machen die Firmen nur ihre Spiele? Wenn ich das hier auf ein paar Seiten soweit erklären könnte, daß es jeder versteht, wozu sollte dann etwa Namco für Tekken 2 über 100 Spezialisten aus allen Bereichen (Grafik, Sound, Spieldesign etc.) über ein Jahr beschäftigen? Mit einem Programmierspecial könnten wir leicht ein ganzes Sonderheft füllen, aber dessen Absatzzahlen wären höchstwahrscheinlich verschwindend gering, weshalb es auch nicht realisiert wird. Deshalb hier nur einige Anmerkungen: Mit Deiner Vermutung, daß zum Beispiel für die 3D-Grafik ein Editor programmiert wird, gehst Du schon in die richtige Richtung. Für alle Bestandteile eines Spiels, die nicht wie „von der Stange“ aussehen sollen, beispielsweise die Lichteffekte in Bullfrogs Syndicate Wars, muß eben so ein aufwendiger Editor programmiert werden. Das

ist auch der Grund, warum sich viele Spiele in bestimmten Grafikbereichen stark ähneln. Die Softwarehäuser bedienen sich einfach aus der Entwicklertools- bzw. Effektebibliothek, wie sie z.B. von Sony zur Verfügung gestellt wird und sparen damit auf Kosten von Originalität Zeit und Geld. Zur Programmiersprache: Vor allem neue Spiele, bei denen Geschwindigkeit und/oder schnelle Grafik eine große Rolle spielen wie etwa V-Rally, werden in Assembler, d.h. einer maschinennahen Sprache programmiert. Mit dieser Programmierung salopp gesagt „direkt in die Chips bzw. CPU“ entfällt damit natürlich die zeitaufwendige Compilierung (Übersetzung), die bei Deinem Beispiel C vonnöten wäre. So ist z.B. Virtua Fighter 2 in Assembler programmiert und da dieser Programmcodem außerdem sehr schwer zu entschlüsseln ist, hätte außer Sega beim Betrachten selbigen niemand einen blassen Schimmer, was wo wie und warum gerade berechnet wird. Sony hat diese Technik bis vor kurzem noch verboten, da die in nicht ganz so ferner Zukunft erscheinen sollende Playstation 2 abwärtskompatibel sein sollte, was bei Assembler-Programmen eben sehr schwer bis gar nicht zu realisieren gewesen wäre. Inzwischen ist man im PS-Hauptquartier von dieser Meinung abgerückt, um die Qualität kommender Spiele nicht zu gefährden (N64-Konkurrenz im Rücken!). Bei eben dem N64 besteht sogar die Möglichkeit, die Hardware umzuprogrammieren, wie das laut Tets neuesten Japan-Insider-Infos von Seta bei Rev Limit ge-



macht wird. So wird dort z.B. je nach Spielsituation CPU-Rechenkapazität für Grafikdarstellung abgezogen und u.a. zur Berechnung der gerade herrschenden Gegenwindgeschwindigkeit verwendet und somit der Realismus und Simulationsgrad des Spiels erhöht.

## N64 und FMVs

Stimmt es tatsächlich, daß keine F(ull) M(otion) V(ideo)-Sequenzen bzw. Renderfilme, wie wir sie von der Playstation und vom Saturn her kennen, auf dem dem N64 möglich sind? Kann man eigentlich das N64 mit einem Scart-Kabel an den Fernseher anschließen?

Patrick Schönthaler, Filderstadt

Du brauchst Dir nur die kurze Intro-Sequenz von Turok anzusehen und schon ist Deine Frage beantwortet. Natürlich ist so etwas mit der geballten Rechenpower des N64 möglich, das Problem liegt hier wie viele andere auch (z.B. mangelnde Texturvvielfalt) in der Modultechnik und der damit verbundenen Speicherplatzknappheit begraben. Minimale Zugriffszeiten im Vergleich zu den CD-gestützten Konsolen müssen eben u.a. mit dem Verzicht auf opulente Intros und Abspänne à la *Soul Edge* bezahlt werden. Zum Thema N64 und Scart-Kabel: Anschließen ist kein Problem, aber erst wenn man einen Umbau (z.B. von Wolfsoft) vorgenommen hat.

## Bastler's World

Ich habe mir erst vor kurzem eine PS gekauft und spiele nun mit dem Gedanken, mir einen Umbausatz für US-/Importspiele zu besorgen, oder sie umbauen zu lassen. (...) Deshalb würde ich von Euch gerne wissen, was bei diesem Umbau grobgesagt alles gemacht werden muß und wo ich mir in München so einen Umbausatz kaufen bzw. einen Umbau machen lassen kann. Außerdem interessiert es mich, ob man dazu ein RGB-Scart-Kabel braucht, und ob die Import-CDs dann nur über einen Computer-Monitor laufen.

Matthias Oetmann, Landsberg a. Lech

Also ein Umbau bei einem einschlägigen Händler (siehe Anzeigen in unserem Heft, warum muß es eigentlich unbedingt München sein?) kostet Dich etwa 'nen Hunderter, ein Umbausatz schätzungsweise die Hälfte. Da das ganze für Laien alles andere als einfach ist und beim Selbstbasteln sämtliche Garantieansprüche sofort erlöschen, rate ich doch sehr zu der ersten Möglichkeit, also zum Einsenden an einen Spezialisten. Ein RGB-Kabel ist dann nicht unbedingt nötig (SVHS-Kabel tut's auch) und sämtliche Spiele laufen natürlich auch auf einem normalen TV-Screen, vorausgesetzt Eure Flimmerkiste ist ein Multinormgerät bzw. 60Hz-tauglich. Für Multi-Player ist ein TV beispielsweise sowie so besser geeignet.

## Freestyle Versand !!!Eiskalte Preise!!!

Laden und Versandzentrale Wildenbruchstr. 69, 12045 Berlin  
Tel./Fax.: 030 - 687 46 14 (von 10.00 - 18.00 Uhr) Tel.: 0177-236 21 96 (18.00-24.00 Uhr)

Nintendo 64 Zubehör		Nintendo 64 Import		Memory Card 120Slot	
Nintendo 64 incl. Control Pad	399,99	Turok 64 US	144,99	Memory Card 360Slot	79,99
Control Pad	49,99	Starfox 64 JP	a. A.	Nascar Racing 96	84,99
Leinrad	139,99	Wave Race 64 US	169,99	Kings Field	79,99
Memory Card 1Mb	49,99	Blast Corps 64 JP	a. A.	Samurai Showdown	79,99
Memory Card 4Mb	a. A.	Mario Kart 64 JP	179,99	Sulkoden	89,99
Memory Card 8Mb	a. A.	Shadow of the Empire 64 US	199,99	Mechwarrior 2	89,99
Mario 64 Spieleberater	24,99	Baseball 64 JP	179,99	Crypt Killer	89,99
RGB-Scart Kabel	29,99	Golf 64 JP	179,99	Micromachines Vol.3	89,99
Antennenkabel	29,99	Perfect Striker 64 JP	189,99	NHL Open Ice	89,99
Verlängerungskabel	24,99	Wayne Gretzky Hockey 64 JP	149,99	Road Rage	79,99
Schachtel Adapter	44,99	NBA Hangtime 64 US	139,99	Bedlam	79,99
RGB Booster Bausatz	54,99	Cruis in USA 64 US	179,99	NBA in the Zone 2	89,99
Universal Adapter	74,99	Human Grand Prix US	a. A.	Superstar Soccer Deluxe	84,99
Nintendo 64 Spiele		Sony Playstation		Contra: Legacy of War	84,99
Mario 64	84,99	Sony Playstation incl. Control Pad	279,99	NHL Face Off 97	89,99
Wave Race 64	84,99	Control Pad	44,99	The Crow-City of Angels	74,99
Pilotwings 64	104,99	Control Pad versch. Farben	39,99	Legacy of Kain	79,99
Turok 64	134,99	Alps Pad for extreme Gamers	79,99	Battle Station	79,99
Fifa 64	129,99	Analog Joystick	64,99	Tempest X3	74,99
Turok US 64	144,99	neGeon	84,99	Excalibur	79,99
Goemon 64	129,99	Spec. Joystick	54,99	Twisted Metal 2	79,99
International Sup.Soccer	129,99	Spec. Joystick	89,99	Little Big Adventure	74,99
Star Wars 64	119,99	a. A. Pistole	59,99	Spider	79,99
NBA Hangtime 64	a. A.	a. A. Mouse	44,99	Descent 2	79,99
Wayne Gretzky Hockey 64	a. A.	a. A. Memory Card 15Slot	29,99	Extreme Games 2	79,99
Heaven 64	a. A.			Total NBA 97	79,99
Wargods 64	a. A.				

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten: Versandkosten 7DM + 3DM NN.  
Händleranfragen unter Tel./Fax.: 030-687 46 14.

## Game Castle

Bahrenfelder Str 187

22765 Hamburg / Altona

Tel : 0 40 / 390 50 61

Fax : 0 40 / 390 50 62

Kurze Mühren 4

20095 Hamburg / Hbf.

Tel : 0 40 / 33 16 23

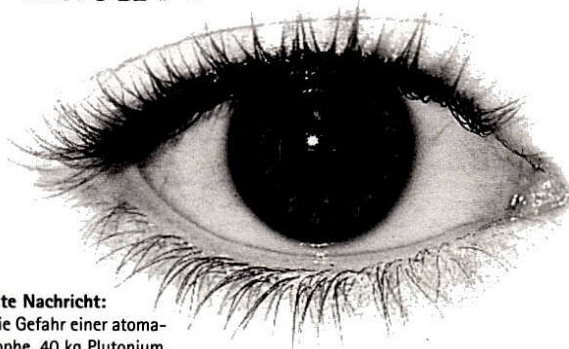
Fax : 0 40 / 33 16 23



Versand : 0 40 / 390 50 81

An & Verkauf & Tausch & Inzahlungnahme  
von Spielen

## Die gute Nachricht: Radioaktivität sieht man nicht.



### Die schlechte Nachricht:

Gorleben. Die Gefahr einer atomaren Katastrophe. 40 kg Plutonium, sind seit 1995 in einem Castor-Behälter zwischengelagert. Ein Leck würde Grundwasser und damit Nahrungsketten verseuchen. ROBIN WOOD: "Radioaktivität sieht man nicht, wir leiden aber unter ihren Folgen. Nur 1 Millionen-teil Gramm Plutonium zum Beispiel tötet einen Menschen." ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.

Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ROBIN WOOD e.V. · Postfach 10 21 22 ·  
28021 Bremen · Spendenkonto 209 98-200  
Postbank Hamburg (BLZ 200 100 20)

Mit 5,- DM Portobeilage in Briefmarken helfen  
Sie uns, Verwaltungskosten zu sparen. Danke!

**ROBIN WOOD**

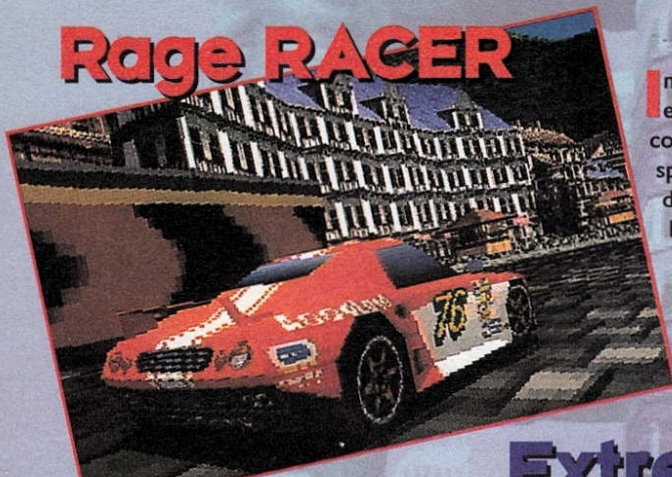
Gewaltfreie Aktionsgemeinschaft für Natur und Umwelt e.V.

Aktiv für die Umwelt



Ausgabe Nr. 6/97 erscheint am  
**28. Mai**

### Rage Racer



Im Juni soll es auch bei uns endlich so weit sein, Namcos drittes Playstation-Rennspiel Rage Racer kommt in die Läden. Ob der Ridge-Racer-Nachfolger seinen Vorgänger in Bezug auf Grafik und Spielspaß abhängt, verraten wir Euch im ausführlichen Test.

### DUAL Heroes

Neben Bomberman 64 und Hudson Soccer 64 entwickelt Hudson Soft in Japan mit Dual Heroes auch noch ein sehr vielversprechendes Prügelspiel für Nintendo 64, über das Tet mehr weiß.

- Need for Speed 2 (PS)
- Transport Tycoon (PS)
- NBA Hangtime (N64)
- Mother 3 (N64)

### AUSSERDEM:

Direkt aus Japan stammen die neuesten Bilder und Infos zu Nintendos erstem N64-Rollenspiel Mother 3, und wir liefern einen Kurzbericht von der Tokyo Game Show.

### Extreme G

Die englische Firma Probe Software gehört zu den fleißigsten Spieleentwicklern überhaupt. Wolfgang hat eine Einladung genutzt, um sich vor Ort in London unter anderem über die Fortschritte bei Extreme G zu informieren, ein futuristisches Rennspiel mit Hoverbikes für Nintendo 64, das Wipeout um Längen abhängt.



## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Hengst (mh), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Dorothea Ziebarth (dz)  
**Leitender Redakteur:** Robert Zengerle (rz)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden  
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046  
über CompuServe (go magna oder 74431.613)  
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout & DTP:** Maren Hengst, Karin Kohler, Katja Milles  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Titel-Artwork:** Konami, Innentitel: Midway  
**Anzeigenleitung:** Thomas Neumann (333)  
**Assistenz:** Petra Stübinger (962)  
**Anzeigenverkaufsleitung:** Carolin Gluth (305)  
**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2:** VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4:** HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenken (372)  
**International Account Manager:** Michelle Berner (360), Fax: (775)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402  
**USA:** M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482  
**Holland:** Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax: 0031-35-5310572  
**Japan:** Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3800-3844  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
**Einzelheft:** DM 5,80  
**Einzelheftbestellung:** Erdem Development, Strobilstr. 12b, 84478 Waldkraiburg  
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55  
**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20  
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
Jahresabonnementpreis: öS 480,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,  
CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,  
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997  
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)  
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim  
**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

**Verlagsdirektor:** Wolfram Höfler

**Anschrift des Verlages:**  
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100  
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.  
© 1997 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





# Suikoden™

## 幻想水滸伝

# Under the Red Moon...

Das erste  
Rollen spiel für  
die PlayStation.

Der Ort: China. Die Epoche: tiefstes Mittelalter. 107 Rebellen kämpfen darum, im Imperium des Kaisers Barbarossa wieder Ordnung einzuführen. Die Basis ist am Anfang ein heruntergekommenes Geisterverlies, das dann zur gigantischen Festung ausgebaut wird. Die Gegner in diesem labyrinthischen Spiel: abgefahrene Monster und später auch ganze Truppen, mit denen regelrechte Kriege ausgetragen werden. Dazu gibt's haufenweise 32 Bit-Spezialeffekte, perspektivwechsel und schwarze Magie

**Next Level, 3/97:**  
"...für Rollenspielfans erste Wahl"

Wertung **85%**

**Das offizielle PlayStation Magazin, 3/97:**  
"Die packende Story mit ihren abwechslungsreichen Wendungen hält bis zum Schluß bei der Stange."

Wertung **1,9**

**Fun Generation, 3/97:**  
"...für RPG-Fans unerlässlich..."

Wertung **9 von 10**

**Videogames, 3/97:**  
"Suikoden ist zweifellos eines der besten Titel, die seit Final Fantasy VI erschienen sind."

Wertung **86%**

**Mega Fun, 3/97:**  
"...das bisher beste RPG für die PlayStation!...für alle RPG-Freaks ein absoluter Pflichtkauf."

Wertung **90%**



WWW.KONAMI.COM